DEMO EXCLUSIVA DE TEKKEN 3

* CD sólo válido en España

¡¡FABULOSO SORTEO!!
10 LOTES DE TEKKEN 3
CAMISETA + MOCHILA + JUEGO

Edición Oficial Española

PlayStation™ Magazine

Número 22

VIC

975 Ptas.

FORMULA 1 '98 ¡A LA CARRERA!

ANÁLISIS:
- MEDIEVIL
- ISS PRO '98
- FLUID
- S.C.A.R.S.
- TOMBI
- ATARI CLASSIC COL. 2
- BLASTO

TEKKEN
SU HISTORIA
SUS PERSONAJES
SUS PROGRAMADORES
...¡Y SU CONCURSO!

La revista PlayStation más vendida del mundo






PSYGNOSIS
PlayStation
A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
REGLA 157 N
'Se impondrá una penalización de tiempo al piloto que, a juicio de los comisarios, adelante innecesariamente a otro piloto durante la primera vuelta.'
FIA Sporting regulations.
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Start

Editorial

Nintendo ha decidido hacer un esfuerzo y sumarse a las rebajas de Sony en materia de hardware. PSX y N64 se enfrentan ahora en las estanterías en igualdad de condiciones, 19.900 pesetas. Algo que irá en provecho de los usuarios, por supuesto, al menos a corto plazo.
Los títulos esculpidos con maestría para PlayStation son cada vez más. Lo demuestran las altas puntuaciones que nos vemos obligados (el placer es nuestro) a conceder a un creciente número de trabajos para la gris. Pero nuestra visita a la feria ECTS londinense también ha puesto de manifiesto que N64 está encontrando su camino (¿más vale tarde que nunca?), y que lloverán títulos de estupenda factura para la consola del cartucho en los próximos meses. Suponemos que, más tarde o más temprano, Nintendo tendrá que optar por abaratar también el precio de su software si pretende continuar en el carro de los elegidos.
De cualquier modo, si bien es cierto que los usuarios se benefician de las estrategias comerciales de los monstruos japoneses, en *PSM* recelamos. Parece temporada de saldos de verano poco antes de que llegue un invierno de órdago, se llame como se llame. Veremos de lo que son capaces Dreamcast y PSX 2. Con toda esta movida, como La Sucesora sea una impostura nos volvemos eremitas. Palabra.

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



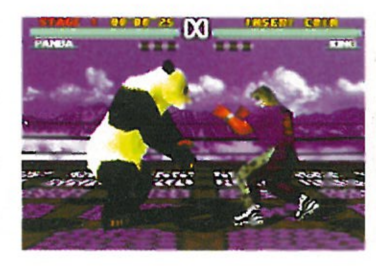
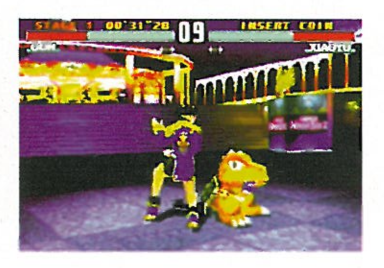
*CD incluido sólo para su distribución en España.

Bienvenido a la Edición de Coleccionista de *Tekken 3*. Aquí llegan Eddy y Ling Xiaoyu, listos para ponerse bajo tus órdenes, y Lei Wulong y Paul Phoenix, dispuestos a luchar contra ti. Y después encontrarás un vídeo de *Tekken 3* para que lo admires mientras te recuperas.








Sumario

31 octubre 1998

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Asunción Guasch, Miquel López, Arnau Marín, Javier Moncayo, Rosana Rivero, Carlos Robles, Eduardo Rodríguez, Ana Sedano, Carles Sierra, Zoraida de Torres, Domènec Umbert y Javier Vico.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 - 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 63

Publicidad de consumo

Alba Fernández
Pº San Gervasio, 16-20 - 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 63

Suscripciones

Manuel Núñez Tel: (93) 254 12 50
suscripciones@mcediciones.es

Redacción PlayStation Magazine

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20 - 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 63

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20 - 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

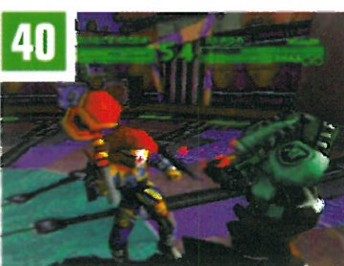
Edita MC

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20 - 08022 Barcelona
Tel: (93) 254 12 50 Fax: (93) 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.




32


40


30

PRIMER CONTACTO



PREPLAY


74


78


43


55

PLAYTEST





REPORTAJES



SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...

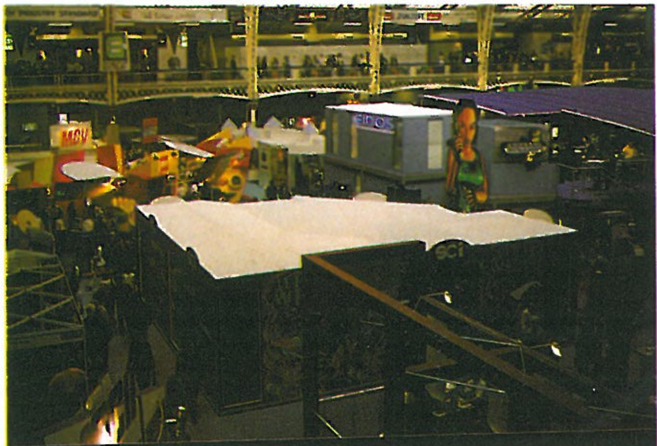
LOADING

PlayStation

ECTS '98

¿MÁS DE LO MISMO?





La European Computer Trade Show, que responde al apelativo cariñoso de ECTS, no nos ha dejado boquiabiertos este año, precisamente. Será porque la última edición de la E3 de Atlanta ya nos dio a conocer lo mismo que veríamos en Londres al cabo de tan poco tiempo. O porque Activision y Electronic Arts se han montado el rosario en casa, en lugar de asistir a la misa mayor (la movida de la primera te la contamos el mes pasado; la de la segunda, que nos llevó a Canadá, el mes que viene). Aun así, valió la pena asistir. Al menos, por ver más crecidito a *Metal Gear Solid* (ver página 10).

Tras la larga y lógica cola de racionamiento, nos regalaron los ojos con una minipelícula de secuencias de *Metal Gear*, y pudimos jugar en primicia durante unos minutillos. Nada hay invariable bajo el sol, así que Konami no pronunció una palabra sobre su fecha de lanzamiento, aunque no es probable que sobrevenga antes de enero de 1999. Queda lejos, pero al menos lo tendrás en castellano. Y ya te avanzamos por ahí algo acerca de una demo junto con *ISS Pro '98*... Más masa gris de Konami de la que nos oirás hablar pronto: *Trap Gunner, Dark Messiah, Rebus, NBA Pro '99* y *NHL Pro '99*.

Sony no presentó ninguna novedad, pero su *stand* no dejaba de recibir visitas. Desde luego, *A Bug's Life* ya tiene mejor aspecto, pero tampoco conseguimos sonsacarles cuándo piensan dejarlo en nuestras sabias manos.

Eidos sacó de paseo a Nell McAndrew, la encarnación actual de Lara Croft, y el público babeó, claro (como lo haría el madrileño el pasado 19 de septiembre, durante la presentación de *Tomb Raider III* en El Corte Inglés de la Castellana). Pero la compañía inglesa también aireó otros trabajos, como *Ninja, Omikron, Vermin!* y *The Unholy War*.

UbiSoft, por su parte, abrió la maleta y descubrió *Rayman 2, The Great Escape, Monaco Grand Prix*. Acclaim nos recibió con *WWF Warzone, Shadowman, Re-Volt* o *Bloodshot*. Psygnosis informó acerca de *The Contract, Misterious Lander, Eliminator* y *Psybadeck*. Shiny Entertainment habló de *Messiah, Wild 9, Earthworm Jim 3D* y una maravilla llamada *R/C Stunt Copter*, un título en el que pilotas helicópteros con la misma sensación que experimentarías a los mandos de uno real.

El presidente de Sony Europa, Chris Deering, estaba la mar de satisfecho. Así que alzó su copa y exclamó: «Este año, las ventas de PlayStation han sido mejores que el pasado y todavía esperamos incrementarlas más. Queremos que haya una PlayStation en todos los hogares». La organización de la feria acertó al escoger PlayStation como mejor consola del año. ¿Alguien lo ponía en duda?

ESTRATEGIA PERFECTA

DEMO DE METAL GEAR CON ISS PRO '98



Atención: ¿sabes qué regalará Konami con *ISS Pro '98*? ¡Una demo de *Metal Gear Solid*! El que será, posiblemente, el mejor juego de fútbol de la historia, con una demo gratis del que será, posiblemente, el mejor juego de tiros de la historia. Y es que en Konami (como en nuestra redacción) todos están convencidos de que si ves en funcionamiento *MGS* lo siguiente que harás será ir corriendo a comprarlo. ¿Y qué mejor publicidad que una demo en cada caja de su futuro superéxito futbolero? Chicos listos, los de Konami.

¿Qué hay mejor que un buen juego? ¡Dos! Jooooorl, jorl, jor.

¿PREMEDITACIÓN O ALEVOSÍA?

EL DUAL SHOCK, COMPATIBLE CON FÓSILES

Sony no deja de sorprendernos: ¿cómo es posible que un juego sea compatible con un periférico que todavía no existe? Pues es posible. El otro día, en uno de nuestros ataques nostálgicos, nos dio por echar una partidita a *Porsche Challenge* y... ¿a que no adivinas lo que pasó? ¡Que el mando de la consola comenzó a vibrar! Y es que, casualmente, teníamos conectado un Dual Shock (aquí ya no recordamos lo que significa la palabra «digital»). Sí: *Porsche Challenge* es compatible con el Dual. O casi. Sólo hace vibrar uno de los dos motores internos. Por supuesto, en cuanto vimos esto, nos pusimos en contacto con Sony. Nos explicaron que, efectivamente, el Dual no existía cuando se programó el juego, pero que estaba en los planes de futuro de la compañía. Por eso sólo vibra uno de los motores, porque la idea de incluir dos nació más tarde.

Si tienes un Dual Shock, corre a buscar todos los juegos de Sony que ya tenías acumulando polvo en el desván, a ver si hay más que sean compatibles con el periférico de periféricos.



A TODA MÁQUINA

EMPIEZA EL DESARROLLO DE «LA SUCESORA»

Tres años después del lanzamiento mundial de PlayStation, Sony da el pistoletazo de salida al desarrollo de su segunda máquina gris (¿será gris?, buena pregunta: ni idea).

Hemos conseguido otra confirmación sobre la puesta en marcha del proyecto: unas declaraciones de Ken Kutaragi, presidente de Sony América y papá de nuestra consola, publicadas en la prestigiosa revista yanqui de electrónica *EE Times* y reproducidas en la revista de videojuegos *Electronic Gaming Monthly*. Kutaragi ha revelado que ya existe un equipo de ingenieros que trabajan en el desarrollo de nuevas tecnologías de gráficos para PSX 2. A diferencia de Sega y Nintendo, que han empleado tecnologías de NEC/Videologic y Silicon Graphics respectivamente, Kutaragi afirma que Sony echará mano de sus propios cerebros.

«En la actualidad, los gráficos de los videojuegos para consola parecen gráficos de PC», declara Kutaragi. «El objetivo es conseguir que nuestros gráficos tengan la calidad de los de cine, de modo que los aficionados no sean conscientes de que se encuentran ante simples gráficos de ordenador.»

Electronic Gaming Monthly hace su apuesta sobre el formato de la nueva consola. Los osados periodistas de *EGM* aventuran que Sony quizá emplee soporte Minidisc, muy útil para almacenar datos, como editores de pistas en juegos de carreras o actualización de niveles en juegos de deporte, puesto que puede reescribirse infinidad de veces. El uso del DVD (Digital Video/ Versatile Disc) también sería ideal por su capacidad, aunque todavía es pelín caro para el bolsillo del consumidor medio.

En *PSM* creemos que lo mejor sería tenerlo todo. El Minidisc sería perfecto como sustituto de las actuales tarjetas de memoria. El DVD debería constituirse en formato de los juegos creados para PSX2, que deberían tener un tamaño gigantesco para que podamos pasarnos más y más horas con el pad entre manos hasta amortizarlos. Y, además, puesto que los reproductores de DVD son capaces de reproducir también CD, continuaríamos disfrutando de nuestros juegos de siempre. Así que, venga, todos a rezar y a poner velitas a San Progreso para que baje el precio de la tecnología.

¿Y después de esto?





DESARROLLO EN CASA
UbiSoft ha abierto un estudio de Investigación + Desarrollo para la creación de juegos de PC y consolas en Sant Cugat del Vallés (Barcelona), localidad en la que ya cuenta con oficinas de distribución. La compañía tiene intención de alistar talentos españoles para la noble tarea de programar, así que pronto veremos apellidos como López o García entre los diseñadores de títulos para PlayStation. Ya era hora.
http://www.ubisoft.es

EL IMÁN DEL FÚTBOL
Ya anunciamos en su momento el fichaje de Ronaldo por parte de Infogrames, ¿recuerdas? Evidentemente, no lo necesitan para diseñar un plataformas. La compañía gala ha decidido zambullirse en el género de los simuladores de fútbol (el 10% del mercado de juegos interactivos), y además de acordar con Nike la licencia para el uso de la imagen de Ronaldo y el equipo brasileño, será patrocinador oficial esta temporada de la Copa de la UEFA y del Campeonato francés de fútbol. Veremos su armadillo multicolor en las camisetas de los jugadores y en las vallas de los estadios de toda Europa.

¿HEMOS DICHO FÚTBOL?
Pues Electronic Arts ha presentado en su sede en Vancouver (Canadá) los títulos deportivos que ultima para dentro de muy poco, *FIFA 99* entre ellos. Según parece, la nueva entrega de la serie *FIFA* dispondrá de una CPU mejorada, y eso incluye una inteligencia artificial para el equipo propio y el contrario perfeccionadas. También se incrementa la frecuencia de imágenes, el control de los jugadores se vuelve más fluido y aumenta su registro de movimientos. El juego será compatible con el Dual Shock. Electronic Arts también presentó *NBA Live 99* y *NHL 99*. Os hablaremos de ellos con todo detalle en el próximo número.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

¿QUIERES ENTERARTE DE QUÉ SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? NUESTRO HOMBRE EN JAPÓN TE LO CUENTA TODO.

DE «SOUL» A «SOUL»

Tras anunciarlo hace unos meses entre halos de misterio, Namco ha confirmado al fin que *Codename: New Weapon Fighting Game* es en realidad *Soul Calibur* o, para ser más exactos, *Soul Blade 2*. Esta vez el juego no sólo presenta nuevos mundos y personajes, sino que además han mejorado el sistema de control. El hipersimple sistema de control de *Soul Blade* ya funcionaba de maravilla en su conversión a PlayStation, pero fue pasto de las críticas de los fans del arcade. La versión arcade de *Soul Calibur* cuenta con cuatro botones (En guardia, Ataque con arma Horizontal, Ataque con arma Vertical y Patada), mientras que el joystick hace que tu luchador se desplace, salte o se agache. Las combinaciones de movimientos y de pulsaciones de botones llegan a ejecutar movimientos como Impacto en guardia. Puede que no parezca una gran novedad, pero ten en cuenta que es casi imposible lograr que los personajes se muevan y luchen con una precisión del 100% en un entorno en 3-D. El creador del juego, Yu Suzuki, es responsable de la otra innovación: ha creado un nuevo sistema de controles que da a los personajes una libertad de movimiento jamás vista en un juego de lucha.

Muchos de los personajes del *Soul Blade* original reaparecerán en *Soul Calibur*, incluidos Voldo (un huérfano italiano armado con dos dagas katar bautizadas Vergüenza y Culpa), Sophitia Alexandra (nacida en Atenas en tiempos de la ocupación del Imperio Otomano, que lucha con una pequeña espada y con escudo) y Kilik, un maestro chino del arte marcial Ling-Sheng, vara en mano. Entre los personajes nuevos se incluyen Ivy, una chica muy sexy de pelo rosa, y Pesadilla, un luchador de una fuerza increíble armado con un ihacha! Namco puso a la venta la versión japonesa el pasado mes de julio y tiene previsto que le sigan las versiones europea y asiática dentro de muy poco. En la versión europea los personajes serán los mismos, pero armas como el nunchaku serán sustituidas por otras debido a motivos legales.

Más porrazos ornamentados de la mano de Namco y su *Soul Calibur*, que pronto estará entre nosotros. Verás que se han mejorado los controles, personajes y armas.





EL PARAÍSO PLAYSTATION

Situada en el centro de Tokio, la zona de Akihabara es el paraíso ideal para el entusiasta de los videojuegos. Las tiendas de Akihabara se dedicaban originariamente a los electrodomésticos, pero empezaron a vender videojuegos cuando aparecieron las consolas de 32 bits. En la actualidad, la mayor parte de las tiendas de la calle principal basan su negocio en los juegos y en casi todas ellas dejan probar gratis los mejores títulos recién salidos al mercado y las demos de las próximas novedades. En Akihabara se puede encontrar todo tipo de accesorios, desde el último Dual Shock oficial hasta el más hortera y pirata de los periféricos *made in China*...

Todas las novedades están allí, pero los que no dispongan de pasta gansa para comprarlas lo tendrán más difícil. La venta de juegos PlayStation de segunda mano está prohibida en Japón, por lo que sólo se los puede encontrar de manera clandestina lejos del área principal de Akihabara.





Con su apariencia de gran bazar de electrodomésticos a lo *Blade Runner*, Akihabara es el sueño perfecto del entusiasta de PlayStation.

AZUL ELÉCTRICO

Nos esperan cambios en los juegos tradicionales de franquicia. Al menos eso es lo que parece indicar la manera en que se presenta la nueva secuela de *Blue Breaker*, la serie de Human. El juego, denominado *Blue Breaker Burst*, es una combinación entre un juego de rol orientado a la lucha y uno de acción y aventura.

El modo principal del juego será el Modo Historia, donde el personaje principal tiene que reunir toda la información posible para seguir adelante con su misión. Durante ésta ocurren diversos acontecimientos dramáti-





La nueva imagen de *Blue Breaker Burst* y su nueva heroína, la señorita Babylon Zoo.

cos entre los que se incluye la aparición de personajes ya conocidos de esta serie súper ventas. De todas formas, los creadores han decidido sustituir al personaje principal por una chica nueva llamada Chimena.

Al igual que *Resident Evil 2*, *Blue Breaker Burst* es un juego de escenarios múltiples que ofrece la posibilidad de jugar en el papel de otros personajes. Después de representar a Chimena prueba otras historias diferentes encarnando a Asha, Nalta, Hamyun o Yam. Además de estos argumentos cambiantes, *Blue Breaker Burst* presenta también un Modo Original donde puedes disfrutar de escenas de acción pura en una lucha contra el tiempo. El Modo Vs te permite luchar contra la CPU o contra otro jugador, mientras que el Modo Entrenamiento te ayuda a pulir los movimientos antes de pasar al juego puro y duro. Es más, los creadores aseguran que *Blue Breaker Burst* incluirá controles sencillos, con lo que podrás disfrutar tanto de la lucha como de las secuencias argumentales en 3-D.

LA REINA SE COME AL PEÓN...

Hoshin Engi es el clásico RPG de fantasía de PlayStation. Poseída por el demonio, la reina Dakki ha estado manipulando al simplón de su marido, el rey Tyuuou. El país sufre debido a los tejemanejes diabólicos de la reina y, aunque el pueblo está muy enfadado, los dioses no tienen poder para intervenir. ¿Su solución? Taihobo: una jovencita que envían a la Tierra para solucionar el problema...

El sistema de juego de *Hoshin Engi* no es un gran paso adelante, pero sí que lo son su complejo sistema de niveles y su argumento exhaustivo. A esto se han de añadir las típicas escenas de batalla estáticas, en las que los personajes luchan con la ayuda de hasta 400 trucos y técnicas de magia. Si además se tienen en cuenta los más de 1.000 ítems de que dispone el juego, queda patente la infinidad de posibilidades de *Hoshin Egin*. Recomendado para adictos a los juegos de rol.

DÍAS ESCOLARES

En general, Capcom siempre ha sido lo más fiel posible al original a la hora de adaptar juegos arcade a PlayStation. En esta ocasión, sin embargo, con el lanzamiento de *Rival Schools*, todo ha cambiado. La versión PlayStation presenta dos personajes nuevos: Hayato-san (un profesor de la Escuela del Sol) y el misterioso Kazama Daigo.

Con *Rival Schools* encontramos también un «disco de evolución» que incluye un modo Simulación y otro Olímpico. En el modo Simulación, los personajes se ven obligados a afrontar distintos acontecimientos a medida que pasan los meses. Durante la marcha, tendrán también que superar exámenes, unos ejercicios de estilo en los que se ponen a prueba sus habilidades en la lucha.

En el modo Olímpico figuran cuatro mini-juegos, ninguno de ellos relacionado con la lucha. Queda aún por ver si estos modos se incluirán en la versión PAL europea que Virgin Interactive se ha adjudicado recientemente.

Uno de estos juegos es un RPG, *Hoshin Engi*, mientras que el otro es un *beat 'em up*, *Rival Schools*. A ver, ¿cuál es cuál?





電撃 PlayStation
LISTAS DENGEKI *

DEL 25 DE MAYO AL 7 DE JUNIO

TOP 10 – VENTAS

1. **Winning Eleven Three - Cup to France** (Konami)
2. **FIFA: Road to World Cup 98** (EA Sports)
3. **Sokaigi** (Square)
4. **King of Fighters 97** (SNK)
5. **World Stadium 2** (Namco)
6. **Lunar Silverstart Story** (Kadokawa)
7. **Parasite Eve** (Square)
8. **Gran Turismo** (SCE)
9. **Stolen Songs** (SCEI)
10. **Tekken 3** (Namco)

TOP 10 – LOS ESPERADOS

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Star Ocean: The Second Story** (ENIX)
3. **DragonQuest VII** (Enix)
4. **To Heart** (Rifu)
5. **Double Cast** (SCEI)
6. **Brave Fencer Musashiden** (Square)
7. **Next Generation: Robot Senki Prep-saga** (Takara)
8. **Slayers Roi Yaru** (Kadokawa)
9. **Rival School** (Capcom)
10. **Powerful Pro Base-Ball 98** (Konami)

TOP 5 – FAVORITOS LECTORES

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Xenogears** (Square)
3. **Tekken 3** (Namco)
4. **Gran Turismo** (SCEI)
5. **Parasite Eve** (Square)

Lista proporcionada por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada más vendida de PlayStation en Japón.



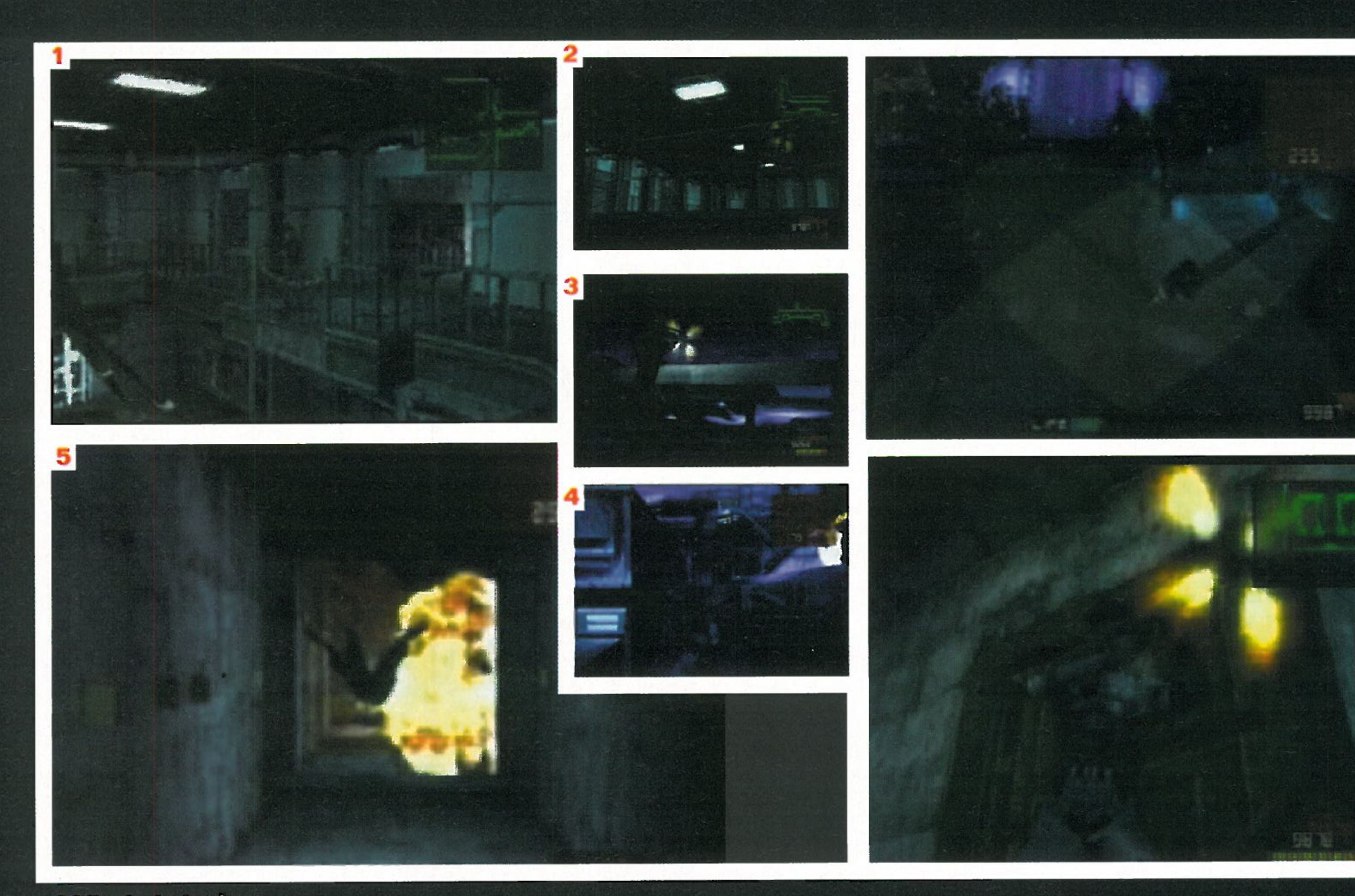
¿QUIÉN DA MÁS?

¿Recuerdas la movida de *Asteroids* del mes pasado? A Activision le entró un ataque de nostalgia y decidió hacerse con la licencia de aquella vieja gloria y restituirle los laureles en tres dimensiones. Pues algo parecido piensa hacer con su primo hermano, *Space Invaders*. El famoso título de Taito, que se publicó en 1978, cuando muchos de nuestros lectores llevaban el chupete a cuestas o ni siquiera formaban parte de la humanidad, resucitará en PlayStation, N64, Gameboy y PC antes de lo que imaginamos. Va de invasores del espacio. ¿Hace falta que seamos más explícitos?

Bueno. Pues hay más. Otro acuerdo: Activision publicará un juego de motocross que Funcom está desarrollando para PlayStation: cuatro motos reales, 12 circuitos de motocross y supercross, motor de física en tiempo real, efectos como salpicaduras de barro, humo y hasta los surcos de las ruedas en el terreno. Suena bien, pero lo que todavía no sabemos cómo suena es el título. Debe de ser atractivo, porque los de Activision han adquirido también los derechos de la/s secuela/s del juego fantasma.

No se vayan todavía, etcétera. Activision y LucasArts reiteran su acuerdo de distribución de los títulos para PC y PlayStation de la segunda por parte de la primera en medio mundo durante los próximos dos años. Frase más larga, ¿eh?

Y, por último, pero no por ello menos importante, Activision ha anunciado ooootro acuerdo en exclusiva de dos años para distribuir los títulos para PC y consolas de SouthPeak, entre ellos, el juego de aventura *Dark Side of the Moon* y varios más basados en temas infantiles de Warner Bros., como *Animated Jigsaws*, *Crazy Paint*, *Pinky & The Brain*, *World Conquest* y *Looney Tunes Daily Desktop*, que, creemos, es una especie de calendario para los escritorios de los pecés.



[1] Un picado de cámara, como los de *RE*. [2] Los casquillos de las balas salen por el lateral del arma. Todos. Es increíble. [3.4] Los prismáticos de visión nocturna son lo mejor del juego. [5] De noche todos los gatos son... ¿verdes?

METAL GEAR SOLID

EL DIOS DE LA ECTS

Un juego perfecto.» Ésa ha sido la única definición con la que estaban de acuerdo todos los asistentes a la feria ECTS. Frases como «es el juego de tiros perfecto» eran refutadas por otras como «no es un juego de tiros, es el simulador de espionaje perfecto» o «no es ninguna de las dos cosas, es el aventuras en 3-D perfecto». ¿Conclusión? Que no importa el género, *Metal Gear Solid* de Konami es perfecto lo mires por donde lo mires.

Son innegables ciertos parecidos con títulos como *Resident Evil* o *Tomb Raider*. Incluso se advierten en él algunos elementos de *Mission: Impossible* (el cartucho que Infogrames acaba de lanzar para N64), *GoldenEye 007* (no necesita más alabanzas) e *Hybrid Heaven*.

HH es un futuro superéxito que la misma Konami está programando para N64, y ya hay quien lo llama «el *Metal Gear Solid* de Nintendo 64». No obstante, no te confundas: *MGS* tiene un poco de todo y mucho de ninguno.

UN POCO DE TODO...

La cámara predominante durante la partida es como la de la serie *Tomb Raider*: contemplamos la acción por encima del hombro del protagonista. Sin embargo, sobre todo en el «Modo Infiltración», abundan los planos estilo *Resident Evil* (aunque con escenarios en 3-D): la cámara se coloca en un punto «cinematográfico», ofreciendo ángulos similares a los de *RE*, pero con *travellings* que siguen al personaje desde un lateral, o un picado, o un contrapicado...

Con *Mission: Impossible* comparte una de las bases fundamentales del juego: el sigilo. Se supone que eres un espía (Solid Snake), y que te dedicas a sabotear instalaciones militares enemigas atestadas de soldados, cámaras de vigilancia, alarmas, etc. Es importante que no hagas ruido, que deambules sin ser visto y que prescindas de la violencia siempre que sea posible. Eso no quiere decir que seas un angelito. *MGS* es uno de los títulos más violentos que hemos tenido el placer de conocer: no porque haya más sangre, sino porque es de un realismo escalofriante. Cuando te acercas por la espalda a un soldado, le colocas una mano en el mentón y otra en la nuca y pulsas X... Suena un crujido seco, el Dual Shock vibra, tu enemigo clava las rodillas en el suelo y cae como un fardo, sin vida. Por un instante te sientes culpable, pero no es momento para lloriqueos, tienes que esconder el cadáver antes de que alguien lo descubra. Ya te sentirás culpable otro día.

El «sigilo» de *MGS* no lo convierte en un «*Mission: Impossible* para PSX». Más bien al contrario: en el cartucho de N64 todo tiene un orden, y cada cosa se hace de una manera, no hay lugar para la improvisación. En *MGS* sí. Puedes huir de un enemigo, esconderte en un rincón y esperar que pase de largo, acercarte por la espalda y acabar con sus problemas de tortícolis... La liber-



[1] ¡Sólo te quedan 9.827 balas, no las malgastes! [2] Snake recuerda a un tal Leon...
[3] Un juego oscuro. Muy oscuro. [4] ¡Huye! ¡Sin levantar la cabeza!

tad de acción es tan grande como la libertad de movimiento. Y ahí es donde reside la jugabilidad de *MGS*, en sus infinitas posibilidades.

Con *GoldenEye* comparte el modo francotirador. Es decir, la posibilidad de usar armas con mira telescópica. El enemigo aparece, lo centras en el punto de mira, amplías la imagen hasta verle la caspa y... ¡tsssú! Un tiro limpio, con silenciador. Una pequeña mancha roja aparece en la frente del pobre señor y, un instante después, está tendido en el suelo...

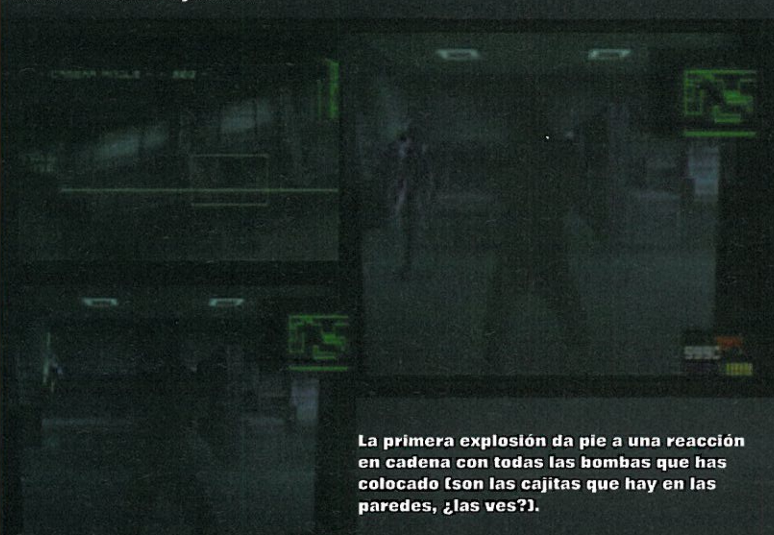
El modo francotirador de esta maravilla está muy por encima del de *GoldenEye*. El de *MGS* cuenta con tres aspectos que no aparecen en el juego de Nintendo 64: la mira telescópica no tiene un número determinado de ampliaciones, el *zoom* es libre (Cuadrado acerca y X aleja, gradualmente, todo lo que quieras); además, en *GoldenEye* sólo tienes mira telescópica cuando vas equipado con un determinado rifle, en dos o tres niveles, y en el título de Konami cuentas con unos prismáticos de visión nocturna para inspeccionar el terreno siempre que quieras; la tercera diferencia es el filtro de rayos infrarrojos, con el que puedes ver las fuentes de calor del escenario —como en el anuncio de *Schweppes*— y detectar a tus enemigos aunque estén parapetados tras una pared o escondidos en la oscuridad.

Hybrid Heaven se parece a *Gear* en cuanto a control y estética, aunque el mundo futurista de *HH* está unos cuantos siglos por delante. En ambos abunda la oscuridad, las texturas azuladas, los uniformes, diversos sistemas de vigilancia que esquivar o desconectar... Pero el mayor parecido reside en uno de los movimientos de ambos protagonistas: su forma de arrastrarse. Los dos parecen el mismo cuando se tumban en el suelo y comienzan a avanzar apoyándose en los codos (pistola en mano) y arrastrando las piernas. Una animación fantástica.

No obstante, *HH* es un título de rol, con combates por turnos como los de *FFVII*, mientras que en *MGS* todo transcurre en tiempo real.

ESCENARIOS VIRTUALES

Tras unas horas, cuando ya empiezas a acostumbrarte a los gráficos y la animación (pasa bastante tiempo desde que ves el juego por primera vez hasta que tu cerebro vuelve a emitir impulsos eléctricos), te fijas en los escenarios. Son totalmente interactivos.
Cuando te lías a tiros en un piso de oficinas, sólo se rompen los cristales que hay entre ti y el enemigo al que estás disparando. Y al mismo tiempo, con el alboroto y las explosiones salen volando decenas de folios y documentos: cada papel, después, vuelve a caer al suelo, balanceándose como una pluma, con una trayectoria de movimiento propia. ¡Y las fuentes de luz del escenario iluminan cada papel por separado! Nunca antes has visto unos escenarios tan interactivos en PlayStation.



La primera explosión da pie a una reacción en cadena con todas las bombas que has colocado (son las cajitas que hay en las paredes, ¿las ves?).



...Y MUCHO DE NINGUNO

Hay muchos elementos de otros juegos (en *PSM* siempre nos ha parecido bien que los programadores se copien las buenas ideas

¿EL MEJOR MALO DE LA HISTORIA?

Por desgracia, todavía no hemos tenido ocasión de conocerle personalmente, y tampoco sabemos su nombre, pero... ¡es alucinante! Si creías haberlo visto todo en transparencias con *Tomb Raider 2*, *Crash 2* y demás, te vas a llevar una buena sorpresa cuando veas por primera vez a este señor. ¿Por qué? Pues porque... no le verás.

Se trata de una especie de samurai-ninja-futurista-con-ropa-muy-ajustada; lo que llama la atención es ¡su capacidad para hacerse invisible! Y no es que desaparezca sin más, sino que *se vuelve transparente*.

¿Te acuerdas de *Depredador*, aquella película en la que Schwarzenegger perseguía a un alienígena transparente por medio Vietnam? El malo era invisible cuando estaba totalmente quieto, pero al moverse, la imagen de lo que tenía detrás se deformaba un poco, dejando adivinar el contorno de su cuerpo. Pues así es el malo de *Metal Gear Solid*. No, no parecido: IDÉNTICO.

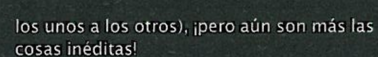
Todavía no podemos explicarnos cómo ha conseguido Konami un efecto gráfico de semejante calidad, cuando ya se creía todo descubierto. Para una *intro* bastaría un programa de diseño en 3-D relativamente avanzado, pero ¿cómo es posible que haya un personaje así *durante el juego*?

El resultado es indescriptible. Lástima que no podáis ver estas capturas en movimiento (en algunas de ellas está presente este volátil señor, pero en imagen estática es imposible apreciarlo). Bueno, mejor: ya tienes una razón más para esperar ansioso a su lanzamiento. Hasta entonces, sólo los que se hagan con *ISS Pro '98* podrán disfrutar de una demo de este prodigio.





[1] Aquí el malo, en versión visible. [2-3] No puedes verlo, pero justo en la mitad del pasillo está el malo malísimo (en versión transparente, claro).

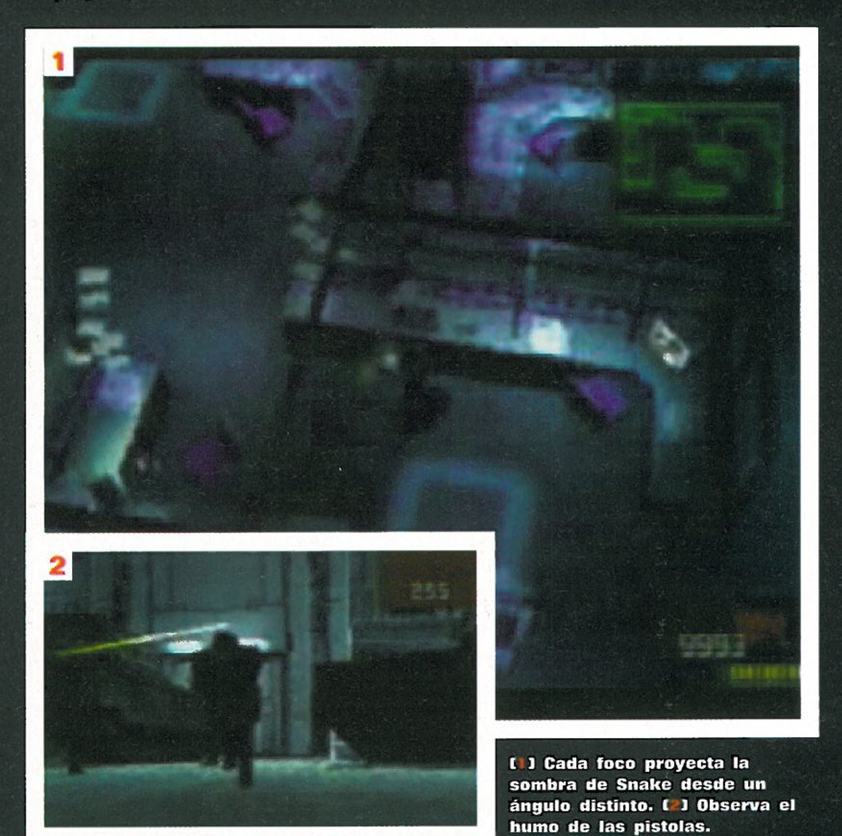


los unos a los otros), ¡pero aún son más las cosas inéditas!

El hecho de que el protagonista del juego fume es un detalle original en los días que corren. Snake es un héroe a la vieja usanza, un héroe humano, con defectos, al más puro estilo Clint Eastwood. Seguro que incluso está tramitando su segundo divorcio y apenas le llega el sueldo para pasar la pensión a su primera exmujer. ¿Es ético que el protagonista de un videojuego fume? ¿Fumarán a partir de ahora todos los usuarios de PlayStation? Imposible saberlo, pero nuestra directora fumaba más que un camionero con horario nocturno y, desde que el otro día jugó una partida a *MGS* y un cigarrillo mató a su personaje, se gasta una pasta en chicles...

Desde luego, Hideo Kojima —creador del juego— y compañía han aprovechado bien su novedoso «humo»: aparece en todas partes. En algunos niveles exteriores está nevando y es de noche. Los soldados hacen la guardia bajo la luz de los focos y respiran: ¡exhalan vaho! El cañón de la pistola de Snake suelta una pequeña nube de humo con cada disparo, y lo mismo (pero a lo grande) sucede cuando un elemento del escenario explota y todo salta por los aires.

Y todavía hay más detalles alucinantes. Los focos de seguridad tienen un determinado ángulo de alumbrado, y sólo se iluminan los copos de nieve que hay *dentro* de ese ángulo de alumbrado. Y de la misma forma, la sombra que proyectan los personajes sobre el suelo depende de su posición respecto a las fuentes de luz. Y... bueno, ya te haces una idea, ¿no?



[1] Cada foco proyecta la sombra de Snake desde un ángulo distinto. [2] Observa el humo de las pistolas.

¡YA TENEMOS MASCOTA EN PSM!

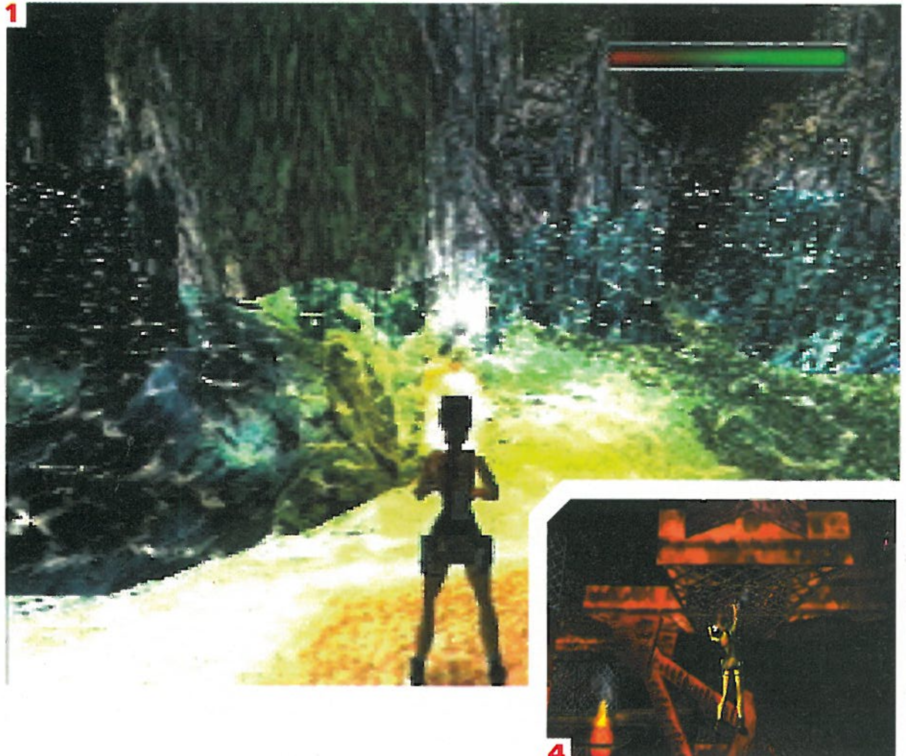
Tras un intrépido escrutinio a manos de los redactores que la dire castigó la semana pasada, podemos anunciar y, de hecho, anunciamos, que ya es patente el nombre de la que será la MASCOTA OFICIAL DE LOS LECTORES DE *PSM*: *¡Crash Bandicoot!* Éstos son los resultados del duro recuento...

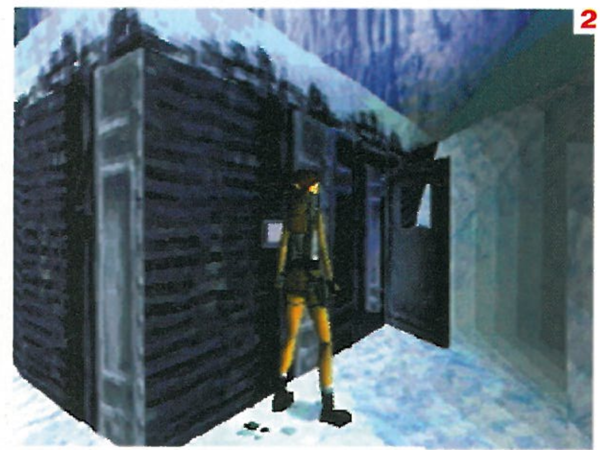
1. Crash Bandicoot (50 votos)
2. Lara Croft (47)
3. Abe (31)
4. Otros (112)

La batalla entre los tres primeros fue implacable, aunque hubo muchos que optaron por otros nombres: Leon y Claire de *Resident Evil 2*, Spyro, Aeris y demás jungla de *FFVII*, Croc, Gex, PaRappa, personajes varios de *Tekken 3*, Alundra o Andy de *Heart of Darkness*. Una avanzadilla votó por Snake, de *Metal Gear*, y un muchacho muy original optaba por Iván de la Peña en *FIFA: Rumbo al Mundial '98*. Hasta hubo uno que se rendía ante Super Vegetto de *Dragon Ball Final Bout*. Toda revista que se precie tiene su lector excéntrico.

Tenemos también a los 240 ganadores de un esférico del Mundial Francia '98. ¿Estás entre ellos? ¡Busca tu nombre en la lista!

1. Eduard Milà Murillo (Barcelona)
2. Francisco Javier García Herrera (Almería)
3. Manuel Martínez Parente (Pontevedra)
4. Bieito Martínez Parente (Pontevedra)
5. Cesar González Paz (Pontevedra)
6. José Antonio González Lorenzo (Pontevedra)
7. Álvaro Muñoz Martínez (Valencia)
8. Manel Calpe Martínez (Barcelona)
9. Jorge Lagar Rey (Coruña)
10. Josué Sánchez Gorriz (Zaragoza)
11. José Gómez Fernández (Madrid)
12. Rubén Gómez González (Madrid)
13. Pedro Sabariegos Leal (Mallorca)
14. Víctor García Borrás (Madrid)
15. David Sobrino Sobrino (Madrid)
16. Antonio Sejas Mustafá (Madrid)
17. Teodoro Mylonopoudos (Granada)
18. Gerardo Rodríguez Sanabra (Asturias)
19. Luis García Pascua (Asturias)
20. Juan Borja Alapont (Valencia)
21. José Luis Espinosa Marcos (Burgos)
22. Gonzalo Ortega (Valladolid)
23. Alejandro Sancho García (Vitoria-Gasteiz)
24. Juan Antonio Ramírez Domínguez (Cadiz)
25. Miguel Alfonso Camús (Barcelona)
26. Miguel Ángel Ruiz Cortés (Barcelona)
27. Oscar Serrano López (Barcelona)
28. Diego Barreiro (Pontevedra)
29. Jon Mª Oyarrabal García (Guipuzcoa)
30. Pablo Maqueda Pretus (Madrid)
31. Marco Vereda Manchego (Madrid)
32. Ramón Suárez Serrano (Málaga)
33. Marcos Rodríguez Fernández (Madrid)
34. Juan Ramón González Garrido (Pontevedra)
35. David Martín López (Vizcaya)
36. Francisco Fernández Bresó (Valencia)
37. Juan María Zabala (Madrid)
38. Ymer Pérez Huerros (Asturias)
39. Diego González Lesta (A Coruña)
40. Nacho Hernando Álvarez (Vizcaya)
41. Laura Oreja Rebollo (Bizkaia)
42. Alonso Moreno Ortega (Málaga)
43. Daniel Moreno Fuenten
44. Carlos de la Fuente Galván (Valladolid)
45. Marc Seguer Valencia (Barcelona)
46. Miguel Vilageliú García (Pontevedra)
47. Iván Porquicho García (Cádiz)
48. Juan Martínez Vizcaíno (Barcelona)
49. Daniel Díaz Cantero (Sevilla)
50. María del Mar Fraile Gutiérrez (Valencia)
51. Javier Fraile Gutiérrez (Valencia)
52. José Antonio González Mayor (Alicante)
53. Jonathan Hernández Martín (Tenerife)
54. Josep Ribas Ribas (Ibiza)
55. Marc Ribas Ramón (Ibiza)
56. Jordi Ribas Ribas (Ibiza)
57. Jesús de la Fuente (Valladolid)
58. Sergi Cruz Joan (Barcelona)
59. Pedro Antonio Rodríguez Lahuerta (Valencia)
60. Salvador Vergés Martínez (Barcelona)
61. Albert Prunera (Tarragona)
62. Antonio López Ruiz (Almería)
63. Alberto García Asenso (Asturias)
64. Ignacio Medrano Pérez (Alicante)
65. Davinia Martínez (Alicante)
66. Eduardo Soria Fuche
67. Rebeca Gómez Ferreira (Zaragoza)
68. Diego Miguel Rivas Blanco (Pontevedra)
69. Julio Álvarez Sousa (Galicia)
70. Nicolás Gálvez Martín (Barcelona)
71. Manuel Aparicio Tirado (Madrid)
72. David Serrano Realid (Barcelona)
73. Manuel Perez Fajardo (Córdoba)
74. J. Pascual (Madrid)
75. Juan Antonio Sevillano Vivar (Madrid)
76. Aitor Febrer Ribes (Vinarós)
77. Sergi Muñoz García (Tarragona)
78. Juan Carlos López Alarcón (Alicante)
79. Sergio Jiménez Delgado (Barcelona)
80. Rafael Luque García (Córdoba)
81. Eduardo Macías Franco (Madrid)
82. Francisco José Robles Cano (Barcelona)
83. Alberto Robles Cano (Barcelona)
84. Andrés Muñoz de Rivera Díaz (Sevilla)
85. Roso Bosch Comes (Vinarós, Castellón)
86. Luis Alfonso Pastor Blanco (Asturias)
87. Carlos García Álvarez (Barcelona)
88. Fernando Pérez Martín (Madrid)
89. David Ferrer González (Barcelona)
90. Susana Nortes Salvador (Madrid)
91. Daniel Oller Espín (Almería)
92. Miguel Torrico Álvarez (Madrid)
93. Rubén Ginestos Pacheco (Barcelona)
94. Pablo Adrián Gironella Fuentes
95. Álvaro Moro Reina (Sevilla)
96. Vicente Morcillo Soriano (Alicante)
97. Ignasi González Ucla (Rubí)
98. Pedro Jesús Sag Tomás (Córdoba)
99. Arnau Colominas Navarro (Barcelona)
100. Iván Treserras Jovellas
101. Guillermo Portillo García (Cádiz)
102. Sergio Matallanos Ramírez (Madrid)
103. Javier Lara Caro (Sevilla)
104. Oscar Muñoz Lazo (Huelva)
105. Juan Ferrero García (Valencia)
106. Roberto López Martínez Santos (Toledo)
107. Cesar Olivares García (Madrid)
108. Oscar Olivares García (Madrid)
109. Josep Pou Padrós (Barcelona)
110. Javier Círez Irisarri (Navarra)
111. Javier Maestre Alfaro (Alicante)
112. Alejandro Carrero Muñoz (Madrid)
113. Gustavo Candelas Bernal (Madrid)
114. Oscar Tahoces Olano (León)
115. Marc Vivas Esteve (Barcelona)
116. José Mª Clemente Férez (Alicante)
117. Daniel Matas Caparrós (Palma de Mallorca)
118. Sergi Lázaro Elías (Barcelona)
119. Jesús Fernández Rodríguez (Santander)
120. Francisco Javier López Palacios (Málaga)
121. Jacobo Sánchez Gómez (Toledo)
122. David Manzano González (Madrid)
123. Aaron Pan Vega (Bizkaia)
124. Alberto Pérez Blázquez (Barcelona)
125. Adrián Méndez Agullo (Elche)
126. Miguel Carnacea Muñoz (Madrid)
127. Eduardo Ballesta Gumbau (Alicante)
128. Toni Roca López (Lleida)
129. Alberto Alfonsín González (Málaga)
130. José María Garrido Gutiérrez (Cádiz)
131. Manuel Campanero Carrasco (Córdoba)
132. Yaiza Palomares Ramos (Valencia)
133. Alberto Fernández Ramiro (Vizcaya)
134. Miguel Mena Sáez (Jaén)
135. José Miguel Martins Sousa (Pontevedra)
136. Milagros Fernández Ropero (Córdoba)
137. Juan Miguel de la Cruz (Albacete)
138. Ismael Mateo Gomariz (Murcia)
139. Antonio Blasco Casamayor (Zaragoza)
140. Rubén Videira Soengas (Vigo)
141. Antonio Bort Expósito (Tarragona)
142. Fernando Romero Marchante (Baleares)
143. Sergio Marin Vera (Murcia)
144. Juan Pedro Roca Cuadra (Cartagena)
145. Nauzet Hernández Cáceres (Santa Cruz de Tenerife)
146. Oscar Lozano Ramos (Cuenca)
147. Jorge Díaz Molina (Pto. De la Cruz)
148. Alexander Ibramim de Mora (Madrid)
149. David Hernández Barrabino (Málaga)
150. Ricardo Gutiérrez Morallón (Barcelona)
151. Alberto Rico Zambrana (Cádiz)
152. Emma Menéndez Vázquez (Bilbao)
153. José Antonio Fernández López (Bilbao)
154. Marco Pousada Soto (Huelva)
155. Javier Roldán Corrales (Badajoz)
156. Iñaki Allende Valle (Vizcaya)
157. Josechu Ibáñez Puertas (Burgos)
158. Javier Ramos Fernández (Sevilla)
159. Juan Antonio Celdrán Ferrera (Baleares)
160. Marc Arrufat Villalbos (Tarragona)
161. Victor Manuel Ramón Chica (Granada)
162. Miguel Morate Guerrero (Guipúzcoa)
163. Ramón Huguet Berenguer (Valencia)
164. Jon Cañas Breton (Guipúzcoa)
165. Mencey Falcón González
166. Alfonso Rodríguez Iglesias (Lugo)
167. Víctor Compón Simón (Melilla)
168. Marc Montes Miño (Barcelona)
169. Lorena Montes Miño (Barcelona)
170. Jorge Sánchez Rodríguez (Granada)
171. Yolanda Prado Moriana (Mallorca)
172. Carme Vilobella (Barcelona)
173. Omar Al-Nehlawi Valverde (Barcelona)
174. Manuel Hermida Ruido (Guipúzcoa)
175. Juanjo Sánchez López (Guipúzcoa)
176. Aida Al-Nehlawi (Barcelona)
177. Francisco Cerezuela García (Barcelona)
178. Juan Manuel Cabanillas Planas (Barcelona)
179. José María Fernández Zarzuela (Cádiz)
180. Rafael Rodríguez Juliá (Sevilla)
181. Javier Baraja Martín (Valladolid)
182. Juan Zafra Justicia (Valencia)
183. Alize Mintegi García (Bizkaia)
184. Miguel Sierra Rojo (Madrid)
185. Milagros Fernández Ropero (Córdoba)
186. Felipe Prieto Millán (Salamanca)
187. Francisco Javier De Toro Muñoz (Córdoba)
188. Miguel López Molina (Córdoba)
189. Carlos Amor Bula (Toledo)
190. Antonia Fernández Cruzado (No lo debe saber)
191. Sonia Taraver Guitar (Huelva)
192. Victor Manuel Rodríguez Galdrán (Barcelona)
193. José María Mandil Díaz (Barcelona)
194. Diego Lasilla Villar (Zaragoza)
195. Pablo Sánchez Paredes (Murcia)
196. Juan Luis González Henriquez (Las Palmas)
197. Lourdes Picón Fernández (Badajoz)
198. Jesús María Carrasco Silva (Badajoz)
199. J.P. Domínguez Martín (Huelva)
200. José Carlos Zafra Ramírez (Guadalajara)
201. Jesús Menéndez Villar (Asturias)
202. Raúl Cánovas Cruz (Barcelona)
203. Miguel Ángel Román Díaz (Tarragona)
204. José Antonio Román Díaz (Tarragona)
205. David Hernández Martín (Gran Canaria)
206. Javier Martín Díaz (Huelva)
207. Sergio Rodríguez Estebaranz (Madrid)
208. Mª Ángeles Salvador Llorens (Castellón)
209. Ángel Rodríguez Durán (Córdoba)
210. Daniel Tordera Salvador (Valencia)
211. Víctor Chacón Sabadia (Barcelona)
212. Antonio Jiménez Andrade (Málaga)
213. José Ángel García Rodríguez (Cádiz)
214. Hamid El Kortbi Martínez (Pontevedra)
215. David Caballero Mirabet (Barcelona)
216. Alberto López Alonso (Toledo)
217. Antonio López Moreno (Valencia)
218. Juan José Vaca Sánchez (Sevilla)
219. Alejandro Pérez Munaret (Baleares)
220. Cesar Tejada Fernández (Ponferrada)
221. Igor Mintegi García (Bizkaia)
222. Rogelio Fernández Rosendo (La Coruña)
223. Christian Jorquera (Barcelona)
224. Iván Jiménez García (Madrid)
225. Iñaki de la Fuente Otaola (Bilbao)
226. Raúl Herrero Peralta (Granada)
227. David Vega del Álamo (Burgos)
228. Antonio García Fresneda (Alicante)
229. Manuel J. Orovio Gómez (Ciudad Real)
230. Josep Lorente Bassols (Barcelona)
231. Araceli Sagarra López (Girona)
232. Carlos Guerra del Moral (Cuenca)
233. José Vicente Alcañiz Hortal (La Rioja)
234. Daniel Farré Urzaiz (Lleida)
235. Armando Biosca Cruz (Murcia)
236. Leire González Igoitia (Álava)
237. Justo Díaz Leandro (Madrid)
238. Marcos Carrillo Morales (Teruel)
239. Ana Muñoz Moreno (Albacete)
240. Esteban Serrano Pascual (Castellón)







[1] Los nuevos efectos de luz, a todos los... esto, efectos. [2 - 3] El nuevo motor consigue que Lara deje marcadas sus pisadas en la nieve. [4] Trepando y escalando voooy...

TOMB RAIDER 3

La tercera entrega de Lara se perfila ya como la mejor



Género Acción/aventuras 3-D

Editor Proein

Fabricante Core Design

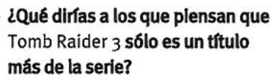
Disponible Diciembre

Para anticipar cuál será el gran éxito de este año en PlayStation, sólo hay que pronunciar las palabras «Tomb», «Raider» y «Tres», en este orden. Lara se dedica a correr, saltar, brincar, arrastrarse por el suelo y trepar paredes en una aventura completamente nueva. ¿Se parece a Tomb Raider 2**? No demasiado, según Troy Horton, productor de la serie.**



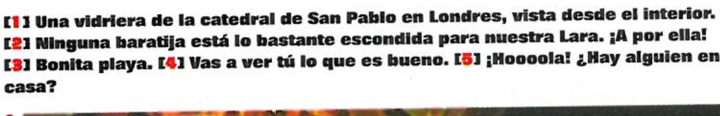


[1] Parece la misma, pero no lo es. [2] Muchos niveles se abren a panoramas que revelan la salida a lo lejos. Por lo general, parece inalcanzable...

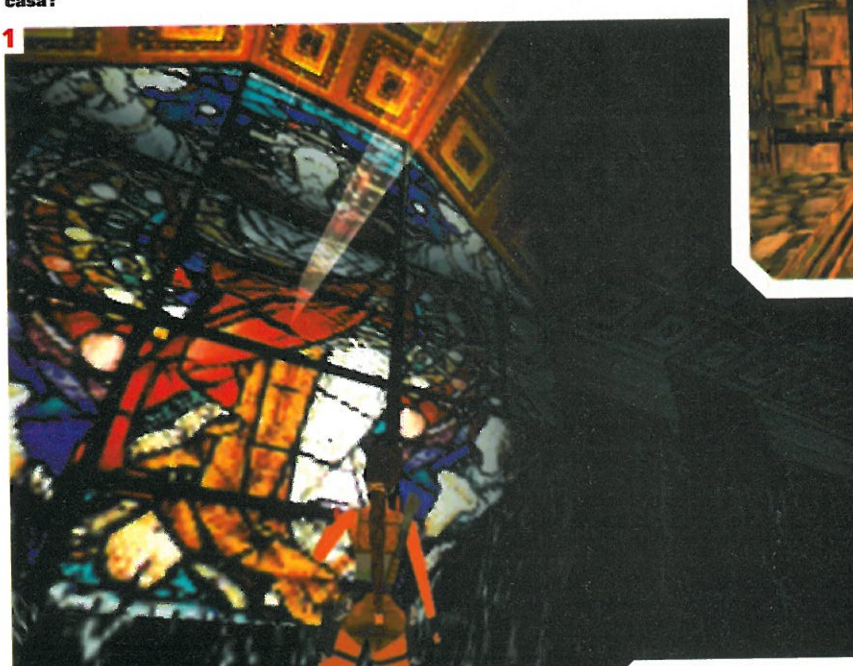


¿Qué dirías a los que piensan que Tomb Raider 3 **sólo es un título más de la serie?**
Hasta ahora esta entrega es la mejor de la serie, tanto por su acción como por la calidad de los gráficos. Los títulos anteriores eran muy buenos para su época pero, gracias a los naturales progresos tecnológicos, esta vez hemos conseguido mejorar todavía más los gráficos. La versión para PlayStation funciona en alta resolución, hemos optimizado el motor para que sea más rápido y con Lara hemos usado más polígonos. Y lo más importante: se ha mejorado muchísimo la IA. Cuando Lara quiere atacar a un enemigo, éste puede huir y avisar a varios colegas para que preparen una emboscada contra ella. Quizás hay otro personaje que lleva a Lara hasta una trampa, o quizás hay otro que hace explotar la salida para que tenga que buscar otra.

¿Qué tiene este juego que no tengan los anteriores?
La resolución de nuestro último título en PlayStation es de 512 por 240 píxels en pantalla, mientras que la de las anteriores versiones de *Tomb Raider* era de 320 por 240. Como ves, la diferencia es enorme, y la gente podrá comprobarlo en cuanto vea el juego. Otro detalle es que ahora, gracias a la nueva IA, podemos combinar mejor el uso de los entornos.



[1] Una vidriera de la catedral de San Pablo en Londres, vista desde el interior. [2] Ninguna baratija está lo bastante escondida para nuestra Lara. ¡A por ella! [3] Bonita playa. [4] Vas a ver tú lo que es bueno. [5] ¡Hoooola! ¿Hay alguien en casa?







¿Qué ha sido de Lara en este tiempo?
No quisiera revelar demasiadas cosas, pero la historia se inspira vagamente en aquel cometa que chocó contra la Tierra hace millones de años y provocó la extinción de los dinosaurios. Dentro de este cometa había una roca altamente radiactiva, que supuso una fuente de energía casi ilimitada pero que tuvo también un extraño efecto sobre las personas que entraron en contacto con ella. Esto lo descubrió hace muchos años un famoso aventurero, y lo han confirmado unos científicos actuales que han encontrado su barco, hundido en el fondo del mar. Uno de los científicos, un antiguo amigo de Lara, la ha contratado para que les ayude a localizar los fragmentos que faltan de la roca, que están dispersos por todo el planeta.

¿Dónde se sitúan los niveles?
Cada localización incluye varios niveles. Lara recorre la India, la Antártida, el sur del Pacífico, Londres y Nevada.

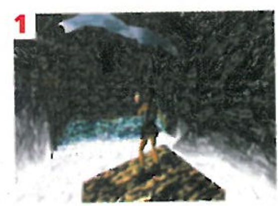
¿Cuántos niveles hay? ¿Se incluye algún nivel de aprendizaje tipo mansión?
Hay 15 niveles, si no contamos la casa de Lara. Estamos preparando algo especial para su casa.

¿Cómo son los nuevos vehículos? ¿Dónde están y qué puede hacer Lara con ellos?
En el Pacífico Sur hay un kayak; parte del nivel se sitúa en una zona de rápidos. Se usa una bici de pasajeros en la India, donde Lara tiene que emprender una larga persecución; en la Antártida se incluye una carretilla de minería, y en Londres, una especie de mini submarino.

¿Y qué hay de las nuevas habilidades de Lara?
Ahora dispone de armas y movimientos nuevos. Puede trepar como un mono, arrastrarse por el suelo, zambullirse en el agua, echar a correr y, evidentemente, también puede utilizar los vehículos nuevos; además, conserva todos los movimientos de *Tomb Raider 2*.

¿Puedes destacar algún nuevo elemento en la acción, que provenga, por ejemplo, del uso de los nuevos recursos de Lara?
La mayoría de las novedades consisten en la interacción con los entornos, en los nuevos movimientos del personaje y en el uso más adecuado de la IA. Para combinar todo esto, los diseñadores de niveles han tenido que trabajar mucho más que antes. Hay un montón de novedades que os van a sorprender.

¿Es posible guardar la partida? ¿Te parece que así el juego se vuelve demasiado fácil?
La forma de guardar partidas será diferente a la de los títulos ante-

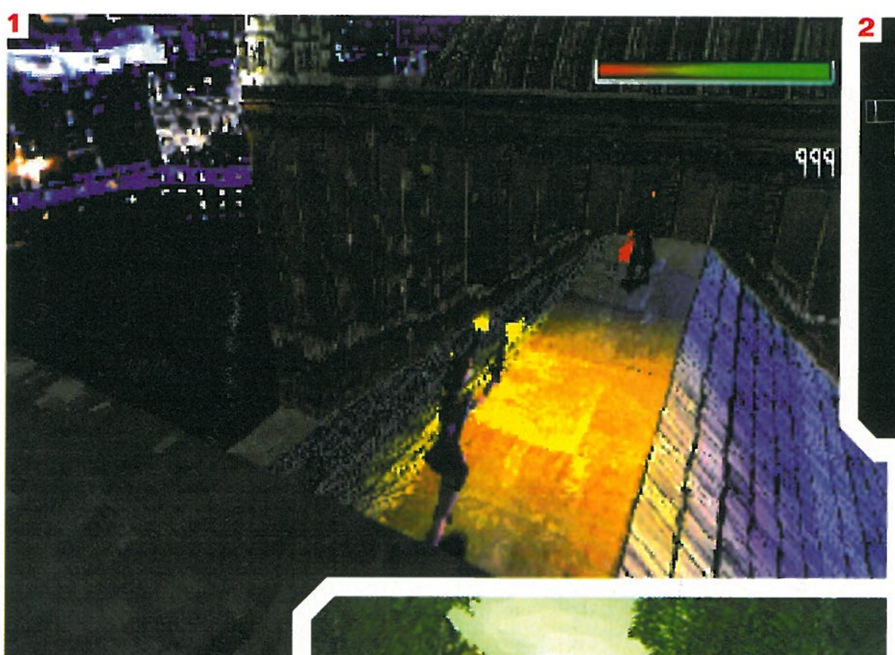




[1] Los rápidos rugen alrededor de Lara. Si al menos tuviera un kayak... [2] Disfrutando de un paseo nocturno.



TOMB RAIDER 3









[1] Una pelea contra atracadores armados, en el tejado de la catedral de S. Pablo. [2 - 3] Esta vez los personajes son muy detallados, y la nueva rutina de polígonos disimula las articulaciones. [5] ¿Cómo vas a subir ahí? [6] Espera a ver el efecto de las aguas en movimiento.

riores. Pensábamos que en *Tomb Raider 2* era demasiado sencilla, pero a mucha gente le parecía bien. El rollo de los cristales de *Tomb Raider 1* era muy bueno, porque había que pensar mucho más en lo que estabas haciendo.

Vamos a retomar esta idea, aunque será un poco diferente. [Hemos descubierto que hay una opción normal y sencilla para jugar la partida, que te permite guardarla sin necesidad de usar cristales ni nada parecido. *PSM*]

¿Es verdad que este juego tiene mucho que ver con el estilo de exploración del primer título? ¿No os gustaba la lucha del segundo?

La lucha de la segunda entrega estaba muy bien, pero se alejaba un poco de la esencia de *Tomb Raider*. Hemos conservado esta característica, pero esta vez habrá más puzzles. La ambientación de los niveles hará que los jugadores deseen explorarlos. Habrá distintas vías para atravesar algunas secciones, que podrán ser más o menos difíciles. Desde luego, es más interesante recorrer la vía difícil, y también permite obtener más premios. [En lugar de formar una estructura predeterminada de un nivel detrás de otro, ahora los niveles se ramifican, por lo que puedes recorrer y explorar secciones que no se enmarcan en una secuencia. *PSM*]

¿Qué dirías que es lo mejor del juego?

Se han hecho muchas mejoras, y todos los miembros del equipo merecen una felicitación. No tengo una novedad preferida, aunque puedo comentar que el lanzacohetes es muy divertido, al igual que algunas cosas que pasan en el juego gracias al nuevo uso de la IA.

¿Estamos ante una nueva Lara?

Es una nueva Lara. Además de las animaciones nuevas que presenta, se ha empleado un modelo con más polígonos, y también cuenta con trajes nuevos bastante curiosos. [Y, gracias al uso de más polígonos, la articulación de brazos y piernas con el cuerpo está mejor definida, con lo que Lara todavía parece más realista. *PSM*]

¿Hay un equipo nuevo en el juego, o siguen siendo la misma panda de TR de siempre?

Hay un equipo completamente nuevo, y sus habilidades particulares lo hacen todavía más impresionante. El cambio de equipo se ve acompañado por un montón de ideas nuevas que tienen muchas repercusiones en el proceso de desarrollo del juego.

¿Qué parte del juego os ha supuesto más dolores de cabeza?

El sistema antiguo utilizaba rectángulos, pero ahora los niveles son distintos y se utilizan triángulos. Con esto se consigue una superficie mucho mejor dibujada, y las cosas no se ven tan cuadradas. Lo más difícil ha sido conseguir que el sistema de detección funcionase correctamente con los triángulos.

¿Qué es Core Design: un sitio agradable para trabajar o un infierno?

¡EL MEJOR SITIO!



[1] ¿Cómo ha venido a parar aquí este barco? [2] ¿Y quién demonios está escondido ahí? Será mejor que desenfundes...

Transfórmate en piloto con

INTERACT™
SPAIN BY NETAC

V3® RACING WHEEL

- Volante + pedales
- 300° de rotación
- Cambio de marcha tipo fórmula 1
- 8 botones de disparo programables
- Game Pad digital de 8 vías
- Compatible con GT
- Volante ajustable en altura e inclinación



ULTRA RACER® MINI WHEEL(*)



- Mini volante
- 4 botones de disparo programables
- Gatillo control de aceleración y freno
- Puerto para tarjeta de memoria o Tremor Pack

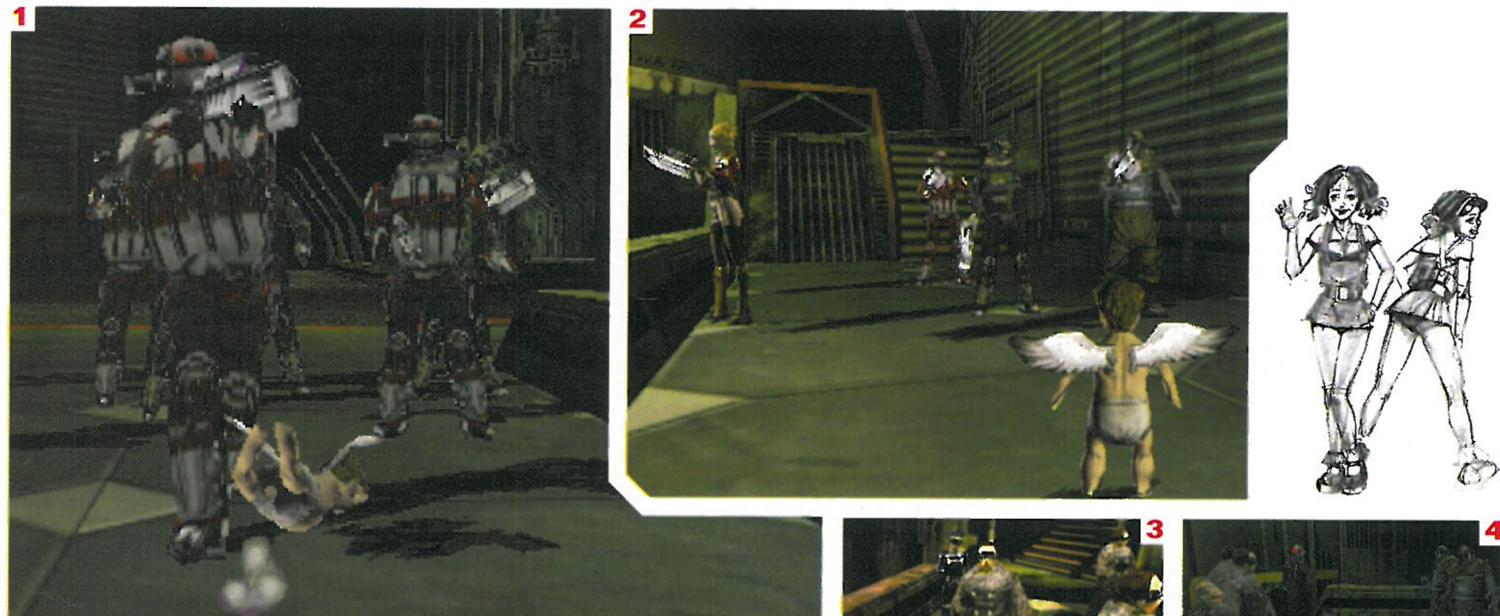
*Características correspondientes a Playstation® y Nintendo 64®

Importador exclusivo para España:



Estos productos están disponibles en Playstation®, Nintendo 64® y PC

Zamora, 68 - Tel. 93 485 45 53 - Fax 93 300 91 10 - 08018 Barcelona - www.interact-acc.com. - netac@passwordsta.es







[1] Estas imágenes son de la versión PC, pero Shiny mantiene que la versión para PlayStation es idéntica. [2] Cuando encarnas a Bob, el angelín, eres vulnerable a tus enemigos. [3] Es mejor escoger otro personaje mediante la posesión de su cuerpo y arremeter contra los malos. [4] Y ahora, ¿a quién poseo?

Las posesiones, nueve décimas partes del juego

MESSIAH

Género Aventura / acción en 3-D
Editor Proein
Fabricante Shiny Entertainment
Disponible Primavera 1999

Tendrás que adoptar la forma de un querubín llamado Bob, manipular y torturar a los habitantes de un mundo moralmente depravado, sometido a la influencia del mismísimo Satán. Dave Perry, jefe de Shiny, nos hace una reverencia y se dispone a explicar la trama del juego en exclusiva para PSM.

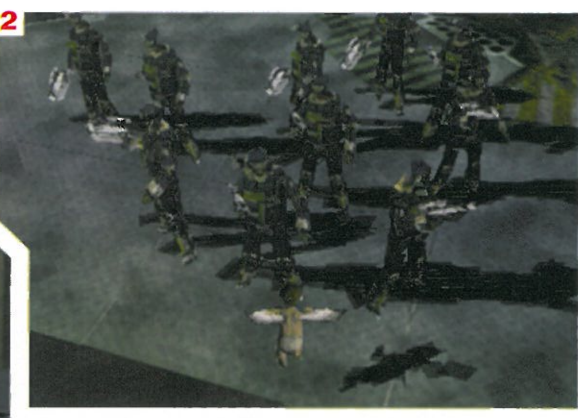
Messiah. Ya tenemos otro clon de Quake, ¿eh?

Bien, sí... eeeeh, no. En realidad no tiene nada que ver, pero es una buena idea. En breve prepararemos uno de esos para competir con los otros ocho billones de clones que circulan por ahí. Después de todo, el lema de nuestra compañía es: «Hacemos Clones de los Juegos Con Más Éxito». Bueno, es broma, pero el lema serviría para muchas otras compañías...

Yo compararía *Messiah* con algo así como *Tetris*, o quizás *Descent*, aunque no debas pilotar ninguna nave ni resolver puzzles interminables. Hay puzzles, acción, una historia estupenda y una gran jugabilidad. ¿Es realmente necesario enmarcar el juego en un solo género? ¿Clinton es un presidente, o un mujeriego? ¿No puede ser ambas cosas?

Descríbenos eso de la posesión total. ¿Cómo afecta a la jugabilidad?

Bien, lo de la posesión total tiene que ver en realidad con la variedad. Puedes escoger y «encarnar» a quien quieras según tu estilo de juego. Si quieres ser un gamberro de última generación lo mejor es que escojas al tipo más grande que encuentres y protagonices toda clase de alborotos. Por otro lado, si lo que te gusta es el sigilo, tienes que adoptar la forma de una rata que pase inadvertida (hasta que un exterminador dé contigo).



[1] Vastos ambientes urbanos con ocupantes de estupenda IA. [2] Reza para que no miren hacia arriba.

Hay más de 30 personajes diferentes que poseer a lo largo del juego, lo que aporta algo de estrategia a la hora de escoger a las víctimas. Si enclavas a un buen hombre en mitad de una cadena de explosiones, no te va a reír la gracia precisamente, y estará ahí hasta el final del juego (no desaparece, como en otros títulos que podría mencionar, pero no haré). Otros momentos culminantes: el tipo que camina suspendido del techo de un edificio, el tipo que nada con pesas en los tobillos, el tipo que devora bocatas de atún... En fin, la lista sigue y sigue.

Todas esas estampas parecen apuestas arriesgadas.
Hemos convenido en que Sony conozca el proceso del juego desde el primer día, de manera que están al tanto de todo. No esperamos tener problemas.

¿Cuál es la mejor parte del juego?
Lo mejor del juego es siempre la escena o batalla final. Sin ese momento espectacular al final, aún estaríamos trabajando y tirándonos de los pelos para acabar el juego a tiempo. Por supuesto, no puedo revelar ningún detalle de la batalla final con Satán, como cuando su cabeza estalla y arroja lava en una erupción gigante. Eso podría arruinar el factor sorpresa.



Hablemos de técnica por un instante: ¿qué parte del juego os ha resultado más problemática?
Utilizando extremados tecnicismos: mover polígonos redundantes con el empleo de abstractos algoritmos de teselación. En otras palabras: quizá la definición de puntos en el personaje que sólo deberían estar teselados durante las partes más intensas del juego. Como la nariz del personaje, o las manos. Las herramientas que acompañan al motor son igual o incluso más complicadas que el motor mismo. No puedo recalcar lo suficiente la importancia de un buen programador de herramientas.

¿El juego se basa en niveles? ¿Cuál es el objetivo? ¿Intentas ir de un «principio» a un «final»?
El juego se basa en áreas, tienes que ejecutar determinadas tareas antes de pasar a otras áreas. El principal objetivo es detener las tentativas de Satán para dominar el mundo. No es una mala meta a la que llegar, ¿eh? Si consigues derrotar a Satán, habrás ganado. Fin (probablemente). Si pierdes con él, estás muerto. Fin. El principio es cuando Bob, (el querubín y tu personaje) recibe la noticia de que ha sido designado para el «Proyecto Tierra» con el propósito de llevar a cabo una rutina de mantenimiento.

¿Sigue Shiny considerándose pionera en el mundo de las consolas? Messiah parece más que nada un producto para PC.
Messiah se mueve entre dos aguas, tanto los elementos de PC como los de consola se conjugan en él a la perfección. Y no olvidemos que *RC Stunt Copter* y *Wild 9* han sido desarrollados exclusivamente para PlayStation. No somos una compañía de desarrollo para PC o consolas. Somos una compañía especializada en medios interactivos. El nombre de la compañía es Shiny Entertainment, no Shiny Games...

[1] Apodérate de un pistolero y móntate una juerga letal. [2-3] Aquí cada uno va a lo suyo.



¿En qué ha trabajado el equipo de Messiah con anterioridad? ¿Estamos hablando de viejos zorros o de cándidos recién llegados?
Son todos nuevos, frescos y totalmente apasionados. *Messiah* contendrá su sangre, sudor y lágrimas. Espero que el envoltorio del juego sea hermético.

Entonces, ¿sigues metiendo mano entre los códigos o delegas todo eso en tus subalternos?
Dejo la codificación a los chicos de cada equipo, pero compruebo y discuto cómo se van haciendo ciertas cosas, ciertas partes del «plan de ataque». He aprendido a lo largo de la trayectoria y hago sugerencias para resolver diferentes situaciones. En esta ocasión he actuado más bien como director técnico y productor, lo que me da una visión global sobre cómo son los juegos y cómo podría mejorarse cada uno de ellos.







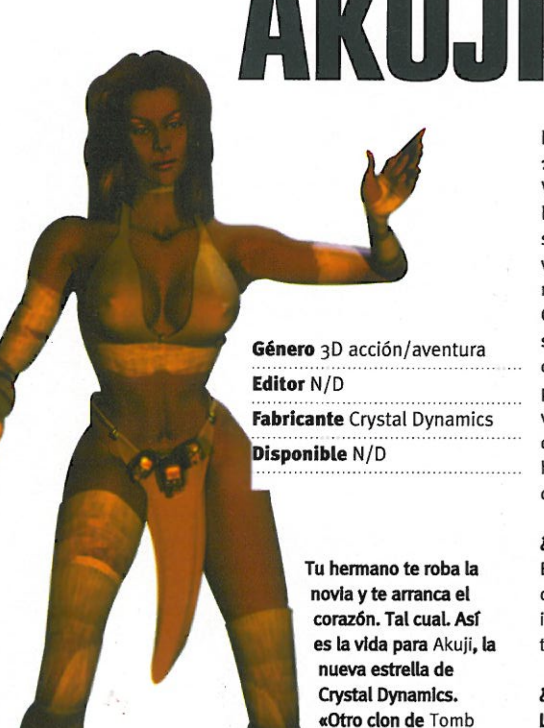
[1] Bob, mordiendo el polvo. Será mejor que te mantengas a cubierto, monada. [2] Fíjate en la profundidad de la perspectiva. El mundo de *Messiah* es inmenso. [3] Revélate ante los guardianes y tendrás plomo hasta en las orejas.



[1] Palpitas de emoción... Ops, perdona: no puede palpitarte nada. [2] Akuji mira hacia abajo en un nivel quebradizo y bien diseñado. [3] «Ve y pregúntale qué significa esa estrella en el suelo.» [4-5] Efectos de luz impresionantes. [6] Siniestra, profética y sangrienta: la acción en *Akuji* no es para pusilánimes.

En sentido literal, no tiene corazón

AKUJI THE HEARTLESS



Género 3D acción/aventura
Editor N/D
Fabricante Crystal Dynamics
Disponible N/D

Tu hermano te roba la novia y te arranca el corazón. Tal cual. Así es la vida para Akuji, **la nueva estrella de Crystal Dynamics. «Otro clon de** Tomb Raider**...», dirás. «No tan rápido», nos aconseja Glen Schofield, nuestro confidente en Crystal Dynamics.**

Describe Akuji The Heartless **en 100 palabras.**
Vudú. Violencia. Sexo. Dos hermanos que resultan ser sacerdotes de vudú, Akuji y Orad, van como locos tras la misma mujer. El día de la boda de Akuji, Orad le arranca el corazón. Akuji se ve consignado al infierno, donde deberá encontrar ciertas piezas mágicas para recobrar su víscera cardíaca. Pero además debe vencer a su desleal hermano antes de que se comprometa con la bella Kesho.

¿Es verdad que no tiene corazón?
Es un tipo duro, se podría decir que, además de faltarle una parte importante del cuerpo, es también bastante insensible.

¿Qué tiene Akuji que no tenga Lara?
En términos técnicos, estamos utilizando la tecnología 3-D de Crystal que ya introdujimos en *Gex 3D*. Hemos avanzado tanto que, técnicamente, no existe nada más sofisticado en PlayStation. Los espacios son inmensos, los niveles impresionantes y los efectos de luz en tiempo real elevan los límites del hardware de 32 bits.

¿Algún elemento digno de mención que haga de Akuji **algo diferente?**
En términos de jugabilidad, estamos combinando una mecánica de combate cuerpo a cuerpo con el estilo arcade de disparos. Tras un sacrificio vudú, Akuji obtiene poderes mágicos que le permiten atacar con un arma. También puede transformarse en ciertas criaturas a lo largo del juego —como en una pantera— que ven incrementadas sus características de fuerza, velocidad y salto.

¿En qué juegos ha trabajado antes el equipo de Akuji**?**
El equipo de *Akuji* está formado por un buen conjunto de ingeniosos veteranos y jóvenes con mucho talento. Como grupo, han trabajado en juegos increíbles: *Gex 3D*, *Command & Conquer*, *Lands of Lore* y *Pandemonium*, por mencionar algunos. Nuestro genio en IA trabajó en la programación de satélites espía antes de que Estados Unidos hiciera las paces con los rusos.

Parece que Crystal está trabajando en dos juegos similares, Akuji **y** Soul Reaver**. ¿Son lo bastante distintos entre sí?**
Como compañía, Crystal Dynamics tiene dos personalidades creativas diferentes. Una está representada por las series *Gex* y *Pandemonium*, de un estilo más desenfadado. La otra, una variante mucho más oscura y siniestra, está representada por *Akuji* y *Legacy of Kain: Soul Reaver*. *Soul Reaver* contiene más rasgos de aventura y elementos de rol, mientras que *Akuji The Heartless* es más bien un juego de acción frenética.

APOCALYPSE

Bruce Willis ha vuelto: protagoniza una nueva película, *Apocalypse*. ¿Sabes quién la dirige? ¡Tú! ¿Y qué mejor escenario que una PlayStation?

Te presentamos este juego en el número 9 de *PSM*, ¿te acuerdas? No, claro. Nosotros casi tampoco. Sus problemas de codificación han provocado incontables retrasos en su fecha de lanzamiento, y el resultado final tiene poco que ver con el proyecto primigenio.

Apocalypse iba a ser una especie de aventuras en 3-D protagonizada por dos personajes: el tuyo y un acompañante de lujo, Bruce Willis. Se suponía que la inteligencia artificial de Bruce te serviría para salir de algunos apuros, te ayudaría en situaciones difíciles, te cubriría, hablaría contigo... Un proyecto muy ambicioso. Tanto que, al final, ni siquiera hay acompañante: sólo tu personaje. La buena noticia es que no se han desaprovechado las horas invertidas en escanear la cara del señor Willis: él será tu personaje. Hemos jugado durante horas, hemos visto al protagonista desde todos los ángulos y hemos contado cada pelillo incipiente de su barba de dos días. Puedes jurarlo: es el marido de Demi Moore. Idéntico.

¿QUÉ TE SUGIERE EL HECHO DE QUE LOS CUATRO BOTONES PRINCIPALES SIRVAN PARA DISPARAR? EXACTO: MILES DE MALOS...

Ésta no es sólo la primera estrella de Hollywood que ilumina con su presencia nuestra consola, sino también el actor mejor escaneado que se ha visto jamás en un videojuego. Prueba de ello es el proceso de escaneado de *Apocalypse* que te mostramos en la segunda parte de nuestro reportaje de gráficos, en *PSM* 21, ¿recuerdas? Increíble.

Y para animar al personaje también se capturó el movimiento del mismísimo Bruce, de forma que, aunque veas de lejos al protagonista del juego (que es como lo verás casi siempre), sus andares y su forma de sujetar la ametralladora te resultarán inconfundibles.

¿Y el juego? Bueno, sólo coincide con el primer proyecto en su argumento. Resumamos: la religión y la ciencia han terminado convirtiéndose en los dos pilares opuestos de la civilización. El mundo está en guerra, y sólo un loco (El Reverendo) ha conseguido unir ciencia con religión: ha conjurado a los Cuatro Jinetes del Apocalipsis.

Está claro quién es el malo y a qué cuatro tipejos tendrás que cargarte antes de enfrentarte con él, ¿verdad? Pues ya está. Vamos ahora con lo divertido...

Nada de puzzles —bueno, hay algunos, como «qué hacer cuando queremos pasar al otro lado de una puerta cerrada y hay un botón rojo justo al lado»—, nada de compañero, nada de estrategia, no demasiadas plataformas, nada de llaves escondidas... MATAR. Si sabes matar, todo resuelto. ¡No, eso no es un defecto! Nunca antes había sido tan divertido finiquitar individuos.

¿Te acuerdas de *Robotron*? Era un arcade de los años ochenta que se manejaba con un joystick y cuatro botones de disparo: uno para disparar hacia arriba, otro hacia abajo, otro hacia la derecha y otro hacia la izquierda. Pues así funciona *Apocalypse*. Los cuatro controles principales (X, Cuadrado y compañía) son los cuatro disparos direccionales, y



[1] Tienes un lanzallamas, ¿eh? Exhibicionista... [2] Los corredores son habituales, ya lo verás.

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Activision/Neversoft**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Acabas de descubrir que no atacas tú solito. Pseudo-helicóptero a tu derecha. [2] El láser, otra de las armas que te gustarán por su apoyo incondicional. [3] Fríe lo que quieras. [4] Bonitas ondulaciones. No puede ser bueno.



las demás funciones corresponden a los botones L y R (salto, voltereta...). ¿Qué te sugiere el hecho de que los cuatro botones principales sirvan para disparar? Exacto: miles de malos, por todas partes. Acción a raudales.

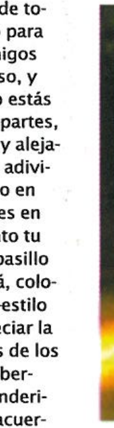
El cambio de arma es el mismo que el de las clásicas recreativas contemporáneas de *Robotron*: cuando encuentras un arma, la usas hasta que se te acaban las balas; y cuando se agota la munición, vuelves a contar con tu arma estándar. O, lo que es lo mismo: no hay cambio de arma manual.

Sí, puede parecer una mecánica de juego un tanto prehistórica en los tiempos que corren, pero da resultado. La acción es constante. Te pasas la partida disparando en todas las direcciones. Cualquier otro sistema de control hubiera complicado mucho las cosas.

La cámara no se parece a nada de lo que has visto. Se trata de una cámara «inteligente», capaz de tomar siempre el mejor ángulo para que tengas a todos tus enemigos en tu campo de visión. Por eso, y dado que casi todo el tiempo estás rodeado de malos por todas partes, el punto de vista es muy, muy alejado. Tanto que incluso cuesta adivinar si el escenario es en 2-D o en 3-D. Pero no te equivoques: es en 3-D. Te darás cuenta en cuanto tu pequeño Bruce acceda a un pasillo angosto: la cámara le seguirá, colocándose justo detrás de él —estilo *Tomb Raider*— y podrás apreciar la grandiosa calidad de detalles de los gráficos. Las texturas son soberbias, y hay elementos prerrenderizados por todas partes. ¿Te acuerdas de la isla del Dr. Cortex, en *Crash 2*? ¿Recuerdas las pantallas de televisión en las que aparecía el doctor? Pues en *Apocalypse* hay un nivel así, pero el señor que aparece en la pantalla es un ser humano de carne y hueso: el cantante de los Smashing Pumpkins. Una pequeña película prerrenderizada con voz en tiempo real. Abundan los detalles así. El nivel tecnológico de *Apocalypse* es algo espectacular. Y la libertad de movimiento, pese a ser un juego de acción lineal tipo *Crash*, también es muy amplia. La sensación de correr hacia delante disparando hacia atrás es genial: Bruce gira el torso y dispara su ametralladora, sin parar de correr, y sus brazos vibran con las ráfagas a ritmo de Dual Shock... Además, el hecho de que los cuatro botones de disparo correspondan a cuatro direcciones no significa que no puedas disparar en diagonal, puedes pulsar dos botones a la vez. O mejor: trazar círculos con los cuatro botones para descargar ráfagas en redondo hacia todas partes. Y al mismo tiempo, con los índices, puedes saltar, dar volteretas, agacharte...

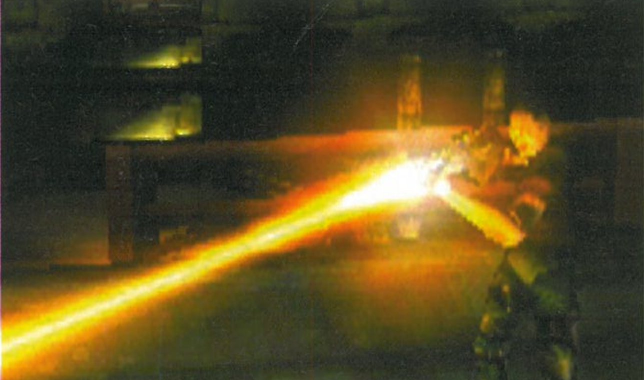






Desde luego, *Apocalypse* no tiene ningún problema en cuanto a jugabilidad. La acción es frenética, sí; y la distribución de los botones es poco común en estos días, es verdad... ¡pero todo resulta tan intuitivo! Al cabo de cinco minutos ya no te acuerdas de que tienes un mando en las manos, juegas de forma automática. Y la acción te engancha con la misma facilidad que cualquier recreativa de hace diez años.

Todavía está por ver si una mecánica de juego tan básica como «matar mucho» sigue dando resultado en los noventa, aunque si eso no sirve como reclamo, servirán los gráficos. Muchos se decepcionarán nada más verlo, pero nadie se arrepentirá de haberlo comprado después de un par de partidas. No es *Tomb Raider*, pero... ¿por qué tendría que serlo?





⊕ LO MEJOR

- ¡Bruce Willis!
- Los gráficos.
- El sistema de control.
- Y todo lo demás.

⊖ LO PEOR

- Los puristas de las aventuras en 3-D podrían sentirse decepcionados: es un *shoot 'em up* puro y duro.

QUIZÁ...

No era necesario tardar tanto para programar un juego de estas características, pero... no tenemos sugerencias. Nos encanta así.



Un mundo en el que el bostezo se convirtiera en un arma y las llamas fuesen pegajosas sería, desde luego, bastante raro. Pero en *Abe's Exoddus* nadie parece compartir nuestra opinión...



[1] Como en *Odysee*, obtienes pistas que te ayudan a resolver los problemas. [2] Yo no entraría ahí por nada del mundo. [3] El detalle de los gráficos te engancha a *Abe* sin remedio desde el principio.



Rambo, Quasimodo, Superlópez... Son muchos los héroes que deciden darse a conocer sólo por su nombre o apellido. Y Abe es uno de ellos. Pero, si bien posee la tenacidad de ese terror de Vietnam, el buen humor de aquel superhéroe casposillo y la cara infame de aquel otro jorobado universal, es mucho más que las tres viejas glorias juntas. Estamos hablando de Abe. El de los poderes mentales. El de rostro melancólico y aburrido. El protagonista de *Exoddus*.

Para los que no estén al día, diremos que Abe ya es toda una leyenda viva del entorno PlayStation. *Oddworld: Abe's Odysee* (*PSM*11, 9/10) fue todo un éxito, tanto de crítica como comercial, puesto que aprovechó el enorme potencial de PlayStation para resucitar con esplendor el anticuado género de los plataformas en 2-D. Y, como era de esperar, Abe ha vuelto.

EN ODDWORLD, SE APRECIA MÁS A UN MUDOKON POR SU SABOR COMO RELLENO DE SANDWICH QUE POR SU CÓDIGO MORAL.

Abe es un mudokon, una raza amable, pacífica y calva. Por desgracia, en Oddworld se aprecia más el sabor de su carne que su elevado código moral. Y por eso son esclavos. Trabajan sin recibir nada a cambio y, de vez en cuando, sirven de merienda. Los culpables de semejante ignominia son los glukkons, una horda de temibles déspotas cuya crueldad es sólo comparable a su voraz pasión por los cigarros puros. Con su ejército de sligs y demás criaturas abominables,

■ EDITOR	**GT Interactive**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Oddworld Inhabitants**	■ GÉNERO	**Plataformas en 2-D**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

1



2



3

WARNING: LAUGHING GAS

LAUGHING GAS MAKES MUDOKONS

[1] Para ser un juego en 2-D es bastante espectacular. [2] El gas de la risa vuelve tontos a los mudokons. [3] Dales un buen tortazo para recuperarlos.

siembran el terror y obligan a los mudokons a someterse a sus caprichos.

En el *Odysee* original, Abe conseguía infiltrarse en las Granjas Hostiles (una fábrica que servía para transformar a los mudokons en deliciosas tartitas) y rescatar a 200 de los de su raza. La historia de *Exoddus* empieza justo en ese punto. Mientras los suyos lo aclaman como un héroe, Abe cae del pedestal en el que se encuentra y pierde el sentido durante unos instantes. Durante el desmayo sufre una visión: aparecen tres espíritus mudokon que lo llevan a visitar en sueños Necrum, la antigua ciudad de los muertos mudokon. Allí, los glukkons están exhumando los cadáveres para robar los huesos, que emplean de ingrediente principal en su SoulStorm Brew, un refresco muy adictivo. Por desgracia para los espíritus, los cuerpos de los mudokons exhumados se convierten en mudombies, y como no paran de vagar de un lado para otro los pobres espíritus no pueden descansar en paz. Pero la cosa no acaba ahí. Otro ingrediente básico del dichoso SoulStorm Brew son las lágrimas de mudokon. Para conseguir extractos del más precioso de los fluidos, los glukkons cuelgan a los mudokons de unos mecanismos eléctricos conectados a sus cráneos. Los pobrecitos se pasan el día llorando dentro de unos contenedores que drenan el líquido hasta la planta principal del codiciado brebaje. Si paran por algún motivo, una descarga eléctrica los pone de inmediato a sollozar de nuevo. El objetivo de Abe consiste en rescatar a los 200 esclavos mudokon y cerrar la fábrica de SoulStorm Brewery para descanso de su raza.

Cualquiera que haya jugado con la primera entrega de la saga reconocerá enseguida el ambiente de *Exoddus*. La impresionante secuencia de vídeo explica la historia del viaje de Abe hacia la fábrica SoulStorm Brewery y alcanza su punto álgido cuando Abe y su séquito consiguen entrar. Aquí podemos ver la caída de Abe y cómo se ve separado de sus compañeros; después, casi sin darnos cuenta, ya estamos metidos en el juego. Los húmedos escenarios son súper detallados, al igual que los personajes, de una animación estupenda. De hecho, el nivel de perfección gráfica que se despliega en pantalla contradice cualquier tentativa de incluirlo en el género de los dibujos animados. Sin embargo, el título sigue en el campo de las dos dimensiones. Las habilidades locomotrices de Abe le permiten caminar y correr a izquierda y derecha. También puede saltar en cualquiera de las dos direcciones, rodar y arrastrarse. Es un juego de acción de plataformas, pero que quede claro que se encuentra a años luz de

LOS CADÁVERES DE MUDOKON SON EL INGREDIENTE PRINCIPAL DE UN REFRESCO MUY ADICTIVO: SOULSTORM BREW.

2



1

ONE PLAYER TWO PLAYERS

BEGIN EXIT

[1] Aquí tenemos un primer plano de nuestro héroe. Nos recuerda a cierta presentadora de programas infantiles... [2] Abe a punto de caerse en la intro.







[1] Una manifestación de paramites. [2] Los poderes mentales de Abe. Qué raros. [3] Los sligs voladores te dispararán a la más mínima provocación. [4] A veces, emprender la huida es una sabia decisión.



tantos otros títulos que siguen esta tradición.

Veamos ahora las novedades. Evidentemente, Abe se desplaza por nuevos escenarios. La cúpula de acero de Feeco Depot, los panteones encantados de la prohibida Necrum, el violento pero divertido mundo de las Barracas de sligs, los endemoniados y maníacos trenes que enlazan unos lugares con otros y, por supuesto, la fábrica de SoulStorm Brewery.

FLEECHES, MUDOMBIES, GREETERS, SLURGS Y SLOGGIES INFESTAN LA FÁBRICA DE SOULSTORM BREWER.

También encontrarás enemigos nuevos. Fleeches, los muertos vivientes mudombies, greeters, slurgs, sloggies y muchos otros campan a sus anchas por SoulStorm Brewery. Pero una de las innovaciones más importantes de *Exoddus* es la personalidad de los personajes. Abe es capaz de sentir, como el resto de mudokons, muchas más emociones. Para ayudar a Abe en su periplo se le ha dotado de nuevas expresiones que van de perlas cuando tiene que hablar con unos mudokons aturdidos. Ahora esta raza puede enfadarse, ponerse nerviosa, deprimirse y llegar incluso al extremo del suicidio. Abe puede comunicarse con sus amigos e influir en su comportamiento de un modo mucho más determinante que en la anterior entrega. Como desta-ca Lorne Lanning, director creativo de *Abe's Exoddus*, «los personajes tienen mucha más personalidad. Sus cualidades emocionales aportan una buena dosis de humor al juego, lo hacen más vivo, más real».

Al poco de empezar, Abe tiene que hacerse con los servicios de dos mudokons para que le ayuden a abrir una puerta. Primero tiene que calmarlos con una bofetada, y después tiene que pedirles disculpas para ganarse su afecto. Después de pedirles que le sigan tienen que conseguir pasar por delante de un vigilante dormido, y colocarse cada uno debajo de una palanca. Luego debe pedirles que accionen sus palancas al mismo tiempo que él para abrir la puerta.

También hay cantidad de *power-ups* nuevos. Abe puede volverse invisible, curar a mudokons enfer-

[1] Más de un fondista norteafricano daría sus zapatillas por el estilo a la carrera de Abe.
[2] Los mudokons imitan cualquier movimiento que haga su sabio líder.



mos, convertirse en el frío e impasible Shrykull, que se comporta como un dios, y conducir las Máquinas De Destrucción mecánicas. Otra habilidad nueva de Abe es la que le permite tirarse pedos (sigue leyendo), hacerse con su gas y utilizarlo para volar las cosas por los aires.

Oddworld Inhabitants, que son los encargados del desarrollo de *Exoddus*, afirman que se trata de una especie de complemento del primer título: «Pretendemos que los juegos de Oddworld conformen una pentalogía [una serie de cinco títulos]. Empezó con *Abe's Oddysee* y el segundo juego será *Munch's Oddysee*, en 3-D, pero que no aparecerá hasta finales de 1999. El tercer título será *Squeek's Oddysee* y podrás controlar a Abe, Munch y Squeek a la vez. Es una historia global de grandes dimensiones».

¿Pero dónde encaja este título en el esquema? «Llegamos a la conclusión de que lo que queríamos hacer con *Munch's Odysee* necesitaba una nueva generación de máquinas [PlayStation 2]», continua Lanning. «Sin embargo, también queríamos ofrecer a la gente que disfrutó con *Abe's Odysee* algo con lo que entretenerse hasta que aparezca el nuevo sistema. *Exoddus* no es parte de la pentalogía, sino una especie de regalo extra.»

De momento, parece que *Abe's Exoddus* cuenta con todos los elementos que hicieron del original un auténtico éxito, y con algunos extra. Su aspecto no puede ser más atractivo. ¿Recibirán los usuarios de PlayStation a este nuevo plataformas en 2-D con los brazos abiertos?



LO MEJOR

- Sus gráficos son todo un regalo para las pupilas.
- Su jugabilidad es muy sencilla.
- El aspecto general está muy trabajado.

LO PEOR

- No se diferencia demasiado de la primera entrega.

QUIZÁ...

En cuanto lo veas te darás cuenta de que es un producto de calidad. Tiene una pinta estupenda, su jugabilidad es una pasada. Seguro que se convierte en el juego de plataformas en 2-D definitivo, pero... ¿de verdad nos hace falta otro?



Busca tu anorak de plumas y el conjunto de gorro y guantes de lana que te regaló tu abuela el año pasado. ¡Venga! *Cool Boarders* ha vuelto...

[1] No estás solo. Esa sombrita ridícula te acompaña a ras de nieve todo el tiempo. [2] Como no controles el saltito, te vas a estampar contra el telesilla. Listo. [3] «Y ahora salto por encima de tres coches, antes de aterrizar en el parabrisas del cuartooo...»









Si *Crash, Tekken* y *Tomb Raider* han completado sus respectivas trilogías, *Cool Boarders* no podía ser menos. Aquí está —oh, sorpresa— ¡*Cool Boarders 3!*

A diferencia de *Crash, Tekken* y *Tomb Raider*, el primer *Cool Boarders* no obtuvo una calurosa bienvenida en *PSM* (6/10). No obstante, al público pareció importarle poco nuestra opinión: se vendió como rosquillas. ¿Por qué? Contaba sólo con tres pistas, la animación era más bien pobre y el sistema de control un poco confuso..., pero era el primer título de snowboard para PlayStation. Y los pioneros en género siempre se venden bien.

No obstante, los imitadores comenzaron a aparecer hasta debajo de las piedras. UEP Systems no tuvo más remedio que ponerse las pilas para la continuación. Las diferencias se notaron: velocidad, variedad y suavidad fueron las máximas de su segunda parte, junto con dos nuevos modos de juego, personajes más simpáticos y una nueva opción de pantalla partida para dos jugadores.

¿Qué cabe esperar entonces de un *Cool Boarders 3*? Pues mucho más de lo que creíamos. La primera novedad es que el equipo de desarrollo responsable de los dos títulos anteriores no ha tenido nada que ver con este nuevo CD. Esta vez son Idol Minds y 989 Studios los encargados de pelarnos de frío.

¿Se nota la diferencia? Pues sí, bastante. Estos chicos son mucho más serios que UEP Systems, y eso es algo que notas desde el principio. En los personajes, por ejemplo: ya no puedes combinar los trajecitos de tu corredor, y en lugar de lucir su cuerpo serrano en el menú de selección, ahora sólo hacen acto de presencia con una foto. Las opciones y la distribución de los menús ya no son el galimatías de dibujitos, graffitis y letras de colores de la segunda parte, sino ventanas y palabras perfectamente ordenadas e inteligibles. Hay más personajes, un total de 13. Y las diferencias entre ellos son muy notables en cuanto a velocidad y habilidad. La variedad de tablas es casi infinita, ¡y puedes incluso elegir la posición de tus pies en ellas!

Por desgracia, se han suprimido también los consejos durante los loadings. Los movimientos siguen siendo los mismos que en la segunda parte, pero vaya, nos gustaba saber que hasta la cabriola más retorcida tenía un nombre. Ah, y nada de oír los vítores o silbidos de la gente en tu vertiginoso descenso, por encima de la banda sonora... Aquí no hay música. Y la gente no habla. O, al menos, no por ahora. Esperemos que esto cambie en la versión definitiva.

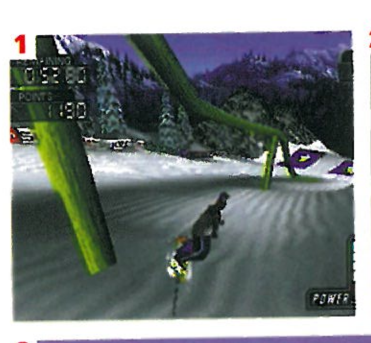
Tienes a tu disposición seis montañas distintas: Poweder Hill, MT Koji, Devil's Butt, los Alpes, el Everest y otra más especial (tanto que todavía no tiene nombre). Para acceder a todas debes superar las distintas etapas de cada una. Cada





[1] Te estoy viendo el cogote, monín. [2] Otra tentativa de acrobacia en circunstancias peligrosas.

■ EDITOR	**Sony**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Idol Minds**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**







[1] Hombre, ya vemos las flechas hacia el... ¡aaaaaaaah! [2] Te van a poner un ojo morado dentro de tres segundos. Uno, dos y... [3] Cuantas más filigranas consigas en el aire, más puntos al bolsillo. Esmérate. [4] Una perspectiva funcional.

etapa es un deporte distinto, con una pista exclusiva del deporte en cuestión. O sea: que en cada montaña debes practicar seis deportes distintos y obtener una buena puntuación global para acceder a la siguiente montaña.

Si no estás familiarizado con los anteriores *Cool Boarders*, te harás un pequeño lío. Empiezas deslizándote montaña abajo, adelantando a los malos y, en la carrera siguiente, ves que tienes una pista entera para ti solito. Pasa que es un Half Pipe, una etapa de acrobacias a lo largo de una pista semicilíndrica. No una carrera. Y tú llegas al final en un tiempo récord sin haber conseguido un mísero punto. Tonto.

Otro problema que encontrarás si eres principiante es que han desaparecido las explicaciones de los movimientos. Todas. Ya no sólo durante los loadings, sino también en el transcurso del juego. Cuando ejecutas un «Tail Grab», la CPU te indica que has hecho un «Tail Grab» y te recompensa con unos cuantos puntos. Pero tendrás que averiguar por ti mismo qué es un «Tail Grab» y, aún peor, cómo lo has hecho.

Además del Half Pipe, también se repite el modo Big Air, aunque simplificado. ¿Te acuerdas de que antes de cada carrera, en *CB2*, tenías que hacer una acrobacia para obtener una puntuación clasificatoria? Pues el Big Air de *Cool Boarders 3* es algo parecido: una acrobacia. Consiste en bajar por una pendiente muy larga que termina en un rampa muy peligrosa. Y tu objetivo es dejar anonadado al jurado con tu inconmensurable agilidad. La novedad es que no sólo se puntúan los movimientos por el tipo de acrobacia que son, sino también por el tiempo que los mantengas. Una innovación importante.

El modo Down Hill es una carrera, pura y dura. Hay rampas para saltar, por si quieres hacer puntos extra, pero lo importante es llegar el primero. Y para eso puedes hacer uso de los botones L y R, que son... los de ataque. ¡Sí, en *CB3* hay agresiones! El sistema es el mismo que el de *Road Rash 3D:* puedes atizar puñetazos a quienes intenten adelantarte o a quienes pretendas adelantar tú. Muy divertido.

¿Y recuerdas el modo de entrenamiento de la segunda parte? Pues aquí hay algo parecido, el modo Slope Stile. Aunque en este caso es una etapa puntuada. Coches, troncos, camiones, rampas, árboles..., todo lo que a uno no le apetece ver en medio de la pista cuando va a 150 km/h a lomos de un pedacito de fibra de vidrio...

En cuanto al resto de los modos, son completamente nuevos: el Boarder X es una pendiente con banderines rojos y azules, y tienes que pasar por la derecha de unos y por la izquierda de los otros (lo más rápido posible, claro). Y el modo Slalom te sonará más, ¿no? Se trata de descender pasando por las «puertas» delimitadas por los banderines. ¿Fácil? No tanto con cuatro tipos atizándote cada dos por tres...

Si te sirve como avance de nuestro inminente análisis, te gustará saber que la animación se ha mejorado muchísimo (con captura de movimiento), y que el enorme abanico de pistas (más diferentes entre sí que las de las anteriores entregas) será uno de los puntos fuertes de *Cool Boarders 3*. No obstante, cuestiones como la ausencia de banda sonora, el complicadísimo sistema de control y la no menos compleja distribución de los torneos tendrán que ser sopesadas por nuestros expertos durante los próximos 30 días. ¿Podrás esperar tanto tiempo?



[1] Uno de los saltos básicos. Pronto aprenderás más. [2] Nos están afeitando el bigote, como poco.



⊕ LO MEJOR

- La posibilidad de atacar a tus adversarios.
- La enorme variedad de pistas.
- La animación.
- Los gráficos.
- Los nuevos movimientos.

⊖ LO PEOR

- Se han suprimido los consejos.
- El sistema de control es más complicado.
- La mecánica de juego es un poco... rara.

QUIZÁ...

...Necesita unos cuantos retoques. Está claro que no avergonzará a sus predecesores (ya los supera en muchos aspectos), pero todavía faltan varias cosas.



¿Un ninja de campiña inglesa? ¿Criado acaso merced a cerveza negra y pasteles de carne? Por suerte, no.

Winston Churchill señaló en una ocasión que «cuando tienes que matar a un hombre, no cuesta nada ser educado». Es probable que, en la actualidad, reescribiese su cita al jugar con *Ninja*, porque en este título no hay tiempo para fórmulas de cortesía. El discurso se lleva a cabo en base al acero y al extremo de un palo bien largo. Nunca antes en el ámbito de la lucha digital se había visto tanto corte sanguinario y tantas víctimas provocadas por tan pocos. Uno, para ser exactos.

Como era de esperar, el jugador debe protagonizar a ese uno en cuestión. Un ninja, naturalmente.

EN LOS 13 NIVELES DEL JUEGO HAY ABUNDANTES BAÚLES DISPUESTOS PARA EL SAQUEO.



[1] Calcula mal el salto y acabarás mojado y con menos vida. [2] Acéptalo, no le gustas.



Una especie de visión en noche cerrada, con unos miembros amenazadores y las posaderas mejor definidas de la historia de los videojuegos. El argumento nos sitúa en un escenario en el que cualquiera está dispuesto a vender su alma al diablo. Katasaki, un señor de la guerra japonés, pone la suya sobre la mesa a cambio de un grupo de duendes, gnomos y diablillos que, por cierto, se demuestran personajes de difícil control. Entonces aparece en escena Kurosawa (un ninja bueno), que advierte horrorizado cómo su querida tierra es objeto de las mil y una atrocidades, y decide poner las cosas en su sitio.

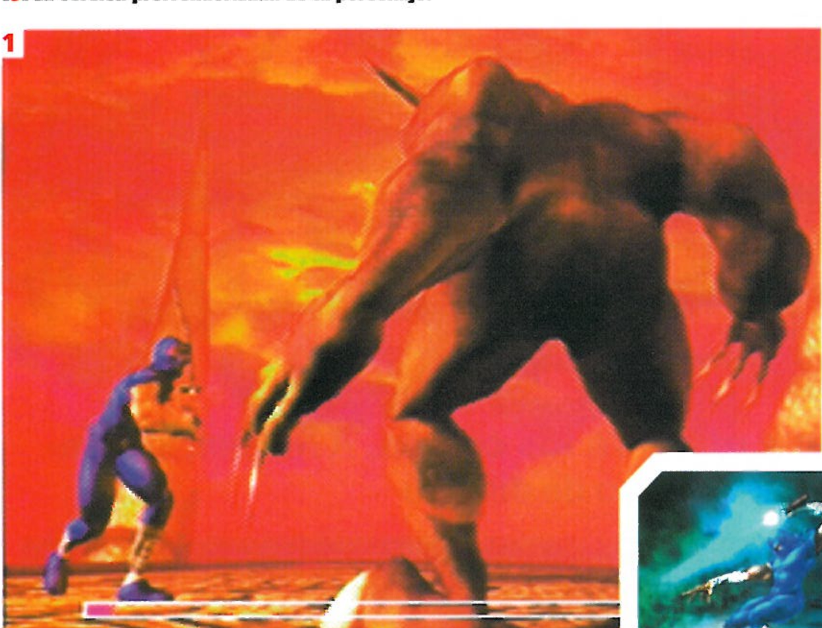
La acción se contempla desde una perspectiva en tercera persona, aunque la cámara se mueve de un lado a otro en función del entorno. Por los 13 niveles del juego se reparten abundantes baúles dispuestos para el saqueo. En su interior encontraremos comida, llaves, armas y alguna que otra bomba trampa. *Ninja* también ofrece una buena cantidad de plataformas móviles, puzzles y otros peligros ambientales. No hace falta decir que el principal objetivo del juego es aniquilar todo bicho viviente que salga al paso. Para ayudarte en esta labor tan

[1] Los jefes de final de nivel te dan puñetazos, te tiran al suelo y tratan de acabar contigo. [2] Los aficionados al kung fu disfrutarán con los obligados moños y las delicadas zapatillas de goma. [3] Los obstáculos forman parte importante del juego. Pilares de piedra que se derrumban, plataformas movedizas y otros peligros hacen lo posible para que tu ninja acabe en el otro barrio.



■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Core Design**	■ GÉNERO	**Aventura de combates 3-D**
■ DISPONIBLE	**Octubre**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Las pantallas de carga pintan la cosa como algo la mar de excitante. [2] Pero la angulosa realidad del combate es menos atractiva. [3] Un jefe cómico. [4] Los esqueletos fantasmagóricos tienen por misión acabar con la fuerza vital del protagonista. [5] Un bloque. [6] La versión prerrenderizada de tu personaje.









constructiva, el personaje protagonista puede dar patadas y puñetazos, lanzar cuchillos o saltar por los aires. Para salir airoso de tu magna misión, es imprescindible que te hagas con las mejores armas o herramientas. Lo primero que te encuentras al empezar tu búsqueda del armamento es una delicada hacha. Otros instrumentos de matanza incluyen un palo largo, una pequeña horca de jardín y lo que parece un trozo de madera corto con un clavo. Una maravilla, ¿verdad? Cuatro o cinco golpetazos con cualquiera de estas armas suelen bastar para acabar con la mayoría de los enemigos. *Ninja* tiene todo el aire de un juego arcade. Esto significa que la mayor parte de la acción se ejecuta pulsando la misma tecla una y otra vez. La selección de movimientos (especiales y normales) no es muy extensa (algo positivo) en comparación con la complicada combinación de dedos que te obliga a hacer *Tekken 2*. Los movimientos parecen tener todos el mismo efecto. ¿Un puñetazo? ¿Una patada? No importa, los dos pueden hacer que el enemigo muerda el polvo. Llegados a este punto conviene hablar de la sencillez del juego. *Ninja* es un título al que se le coge el tranquillo con suma facilidad. Es fácil zurrar a los numerosos bestias que aparecen blandiendo tremendas hachas y no cuesta mucho de explorar.

Sin embargo, avanzar hasta llegar al final de un nivel cuesta bastante esfuerzo. Los troncos rodantes son muy difíciles de saltar y el número de enemigos que aparecen, en comparación con la cantidad de energía que se puede obtener en cada nivel, supone todo un desafío. Con sus 50 personajes y 13 jefes, *Ninja* no tendrá problemas para mantener ocupado al jugador más avezado. En cuanto al aspecto técnico, hay que decir que el juego tiene fallos. Por ejemplo, algunos enemigos se limitan a aparecer en áreas predeterminadas, lo que te permite entrar en ellas, mofarte de los malos de rigor y salir pitando impunemente para lanzarles cuchillos desde donde estás cuando se deciden a perseguirte.

Ninja tiene toda la pinta de un juego inacabado. Esperemos que obtenga su cinturón negro antes de su lanzamiento.



⊕ LO MEJOR

- Es fácil meterse en peleas.
- Un montón de armas y movimientos especiales.
- Eres un ninja.

⊖ LO PEOR

- Los gráficos podrían mejorar.
- Algo redundante al cabo de un rato.

QUIZÁ...

Ciertos problemas técnicos requieren solucionarse antes de su comercialización. Lanzar cuchillos sin que se registre su impacto en los enemigos no es muy positivo. Su potencial de diversión está intacto esperando que lo exploten. Queda por ver, pues, si se ha aprovechado en la versión final.





[1] Una tienda de final de nivel te permite comprar hechizos y recursos parecidos. [2] Bromas al más puro estilo de los plataformas. [3] Un tipo anoréxico tomándose un descanso antes de acariciarte el pellejo.

■ EDITOR	GT Interactive	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	N-Space	■ GÉNERO	Juego de disparos en 3-D
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno a dos



Cerdos. Unos los crían y otros se los comen. A Nukem, sin embargo, sólo le interesan como blanco de disparo



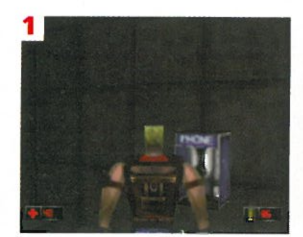



[1, 2] Con sus pantalones raídos y el trasero bien prieto, el duque se enfrenta a cerdos y lagartos. [3] Una dama en una bañera, palabra. [4] En Roma hay que lucir un buen Armani.

Nukem es un tipo duro donde los haya. Un híbrido entre el Schwarzenneger de *Commando* y el Stallone de *Cobra*. A Duke le chiflan las armas y los disparos. Son todo lo que figura en su agenda. Y, si no, que se lo digan a Fiava Flav, el rapero al que se le ocurre preguntarle: «Tú, ¿qué hora es?», y recibe por respuesta: «Hora de matar», antes de que le arranque de un puñetazo los dientes de oro que le trufan la boca.

Cualquiera que se acuerde del *Duke Nukem* original sabrá que estaba muy bien desarrollado. El protagonista no para de correr y recoger armas, sin olvidarse de resolver los puzzles básicos que de vez en cuando aparecen y de convertir a los cerdos policía en lonchas para el desayuno. En esta versión, la historia nos pasea por el tiempo y nos presenta malvados de la Roma imperial, el medievo y el Lejano Oeste hasta llegar a nuestros días. Los fans de esta serie se alegrarán de saber que la acción no ha cambiado. Bueno, no mucho. Ahora vemos a Nukem, en lugar de contemplar las consecuencias de su mal genio desde un punto de vista en primera persona.

La influencia de *Tomb Raider* es obvia, pero eso no es malo. Duke puede correr, saltar, ejecutar acciones y disparos. Las herramientas de destrucción incluyen fusiles, cuchillos arrojadizos, pistolas, granadas y sus ya típicas bombas. Pero la cuestión radica en averiguar si todo esto obtendrá o no un buen resultado. A estas alturas puede terminar siendo un exitazo o un desastre. Hay de todo: un área de juego enorme, mucho que hacer en ella, indicadores de todo tipo, cantidad de aniquilación y la tira de detalles supuestamente ingeniosos. Y, si bien los gráficos son buenos *en potencia*, todavía se aprecian fallos en ellos y en el movimiento. En su estado actual, *Time to Kill* presenta numerosos fallos técnicos. Paredes, puertas e incluso un tren entero desaparecen cuando son observados desde el ángulo erróneo, y los planos cortos de personajes quietos revelan que, en fin, carecen de articulaciones. El control de los personajes tiene que mejorarse. La acción suele ser lenta y torpe, mientras que la respuesta de Duke a tus órdenes no es muy precisa. Inmerso en un tiroteo, el cambio de armas hace perder segundos muy valiosos. Saltar con precisión es una cuestión delicada que exige tiempo y colocar bien al protagonista para que efectúe una acción resulta engorroso. Sin embargo, hay que decir que el modo *deathmatch*, los agujeros que dejan las balas en los escenarios y las enormes cajas de cartuchos que aparecen son buenos detalles. Si se consiguen resolver los problemas que aún tiene, Duke puede «nukear» a todos sus rivales.




[1] Si descuelgas podrás oír un consternado «¿Eres tú, Lara?» [2] Las amigas de parvulario de Nukem.



⊕ LO MEJOR

- Es un *Tomb Raider* suelto en una tienda de armas.
- Los personajes están bien definidos.
- Posee potencial de longevidad.

⊖ LO PEOR

- El modo deathmatch tiende a desarrollarse con lentitud.
- En ocasiones parece inevitable recibir impactos.

QUIZÁ...

El motor de juego necesita un buen engrase digital. Los gráficos también necesitan perfeccionarse con urgencia. Una vez conseguido, *Time to Kill* tendrá bastante que decir.


the ADVENTURES of
ALUNDRA
アランドラ
PSX MAGAZINE 9/10
"Un Juego de Rol Irresistible"
PSX POWER 91%
"Una de las experiencias gráficas más alucinantes"
93% HOBBYCONSOLAS
"Un Juego de Rol de ensueño"
94% SUPERJUEGOS
"Una Joya del RPG "
PAL
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
PlayStation™
TRADUCIDO AL CASTELLANO
PSYGNOSIS
PlayStation



No es una simple versión más, sino un juego completamente nuevo.
¿Creías que *F1* no tenía secretos para ti? Pues estabas equivocado.



[1] Ahora los coches derrapan cuando aceleras y giras al mismo tiempo. [2] Esto es lo que hay. Les va a dar trabajo animar tantos coches. [3] En la parrilla. Con la IA mejorada, las salidas son más difíciles.

En los últimos tres años, Psygnosis ha editado tres juegos basados en las carreras de Fórmula 1. Cada año ha lanzado un título oficial, con todos los coches, los pilotos y los circuitos de la temporada de F1 correspondiente. Pero no te estamos contando nada nuevo.

El primer título, que ahora está disponible en Platinum, estaba muy conseguido. ¿Cómo lograron meter todos esos circuitos? *Formula 1 '97* se encargó de actualizar circuitos y coches y lo envolvió todo en un modo de alta resolución. Tanto tus coches como los controlados por la CPU eran igual de nítidos. En lugar de cable de enlace, había un correcto modo para dos jugadores. Lástima de la distancia de redibujado.

EL NUEVO *F1* COMBINA LAS DOS OPCIONES MULTIJUGADOR DEL TÍTULO ANTERIOR.

Esto nos lleva a *Formula 1 '98*. Psygnosis podía partir de *F1 '97* para añadir más estadísticas, actualizar un poco los gráficos (quizás para evitar el problema del redibujado) y conseguir otro de sus éxitos. Pero no, no es esto lo que ha hecho. Todos hemos oído más de una vez a algún fabricante que perjura que su nuevo título era «un juego completamente nuevo», pero en esta ocasión es la pura verdad. *F1 '98* no tiene nada que ver con *F1 '97*.

Bizarre Creations, que desarrolló los *F1* anteriores, ha abandonado las filas de Psygnosis en busca de algo mejor (se supone), lo que ha permitido que Visual Sciences,

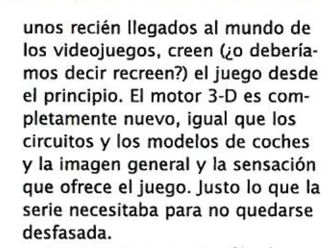
■ EDITOR	**Psygnosis**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**Visual Sciences**	■ GÉNERO	**Simulador de F1**
■ DISPONIBLE	**Mediados de Octubre**	■ JUGADORES	**De uno a cuatro**


Foto Jean-Marc Loubat





[1] Puedes tomar los típicos atajos de *F1*, aunque, más que por habilidad, por pérdida del control. [2] La detección de colisión necesita trabajarse, con una «estadística de impactos», por ejemplo. [3] Un Jordan muy realista. [4 - 5] Es más fácil mantener el control del coche fuera de la pista. [6] Damon lleva el Jordan amarillo.


Foto Jean-Marc Loubat

unos recién llegados al mundo de los videojuegos, creen (¿o deberíamos decir recreen?) el juego desde el principio. El motor 3-D es completamente nuevo, igual que los circuitos y los modelos de coches y la imagen general y la sensación que ofrece el juego. Justo lo que la serie necesitaba para no quedarse desfasada.

La pena es que este afán de novedad no se haya hecho extensivo a los equipos y los circuitos. Sin que sea culpa suya, y debido a la estrecha relación entre el juego y la FIA —la poderosa organización deportiva—, Visual Sciences ha tenido que usar la misma estructura básica que la versión del año pasado. Como en la temporada del 98 no hay pistas ni coches nuevos, tampoco los hay en el juego. Por suerte, gracias a los actuales modelos de los circuitos —que, como hemos dicho, han sido recreados por completo—, los elementos del juego no son idénticos a los anteriores, sino que dan la sensación de nuevos.

F1 '98 es más claro y luminoso que *F1 '97*. Los Ferraris son de un rojo muy vivo, la hierba es de un verde marciano y el cielo, de un azul de dibujo animado. Tiene la pinta típica de un videojuego. Los bordes de las pistas y de los entornos están más definidos. Puedes conducir desde otros ángulos aparte del habitual ángulo elevado y apartado, y aquellas curiosas zonas de aparcamiento de Mónaco, de donde no se podía salir, ya no se confunden con la pista. Además, puedes usar la perspectiva desde el interior del coche sin tener que recordar cuándo vienen las curvas. Por otra parte, la conducción también resulta menos realista y más estilo videojuego que en *F1 '97*. Ahora, para tomar las curvas se necesita manejar de forma muy precisa la cruceta, en lugar de pulsar continuamente botones, como se hacía en los *F1* anteriores.

EL MOTOR 3-D ES COMPLETAMENTE NUEVO, CON COCHES Y CIRCUITOS RENOVADOS Y UNA SENSACIÓN Y UNA IMAGEN DIFERENTES.

En esta entrega se ha mejorado mucho el redibujado, y parece que también se han incluido *stands* y edificios que antes no estaban. Todo se ve y se nota diferente, sin duda gracias a que se han recopilado nuevos datos y a que se han incorporado nuevos cerebros al equipo. Desde luego, es un juego completamente nuevo.





[1] Los coches tienen menos detalle que en las versiones anteriores. [2] El modo para dos jugadores es mejor que el de la versión '97, que mareaba un poco.

FORMULA 1 '98

[1] La visión desde el interior del coche resulta más jugable, permite ver mejor cómo te aproximas a las curvas. [2] El equipo Prost se larga a casa tras un duro día de trabajo. [3] Esta distancia nos parece perfecta. [4] ¡Dale duro!

Foto Jean-Marc Loubat





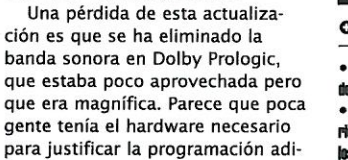
LOS COMENTARISTAS DE ESTE TÍTULO SON BALBA G. CAMINO Y JAIME SORNOSA

Los modos arcade y simulación se incluirán otra vez en el juego, y nos han asegurado que serán muy distintos. En el modo simulación sigue siendo posible reproducir las emociones y los accidentes de un campeonato real, pero no serán más auténticas que en *F1 '97*. Continuarán existiendo las opciones «banderas: on/off» y «daños: on/off», pero los que queráis participar en una carrera realista y descubrir los alicientes de correr con coches más ligeros a la que pierden combustible, con el morro estropeado o la base a punto de caer no iréis más allá.

El modo arcade se ha configurado para que todavía lo parezca más. Tras tantear la superficie del modo arcade de *F1 '98*, descubrimos que se ingresa en una física de coches infatigable, de otro mundo, aunque de momento falta por instalar gran parte de las locuras típicas de este modo.

Por otra parte, el nuevo *F1* combina las dos opciones multijugador del título anterior en un conjunto muy interesante. En *F1 '98* se incluyen tanto el modo de enlace como el de pantalla partida; además, pueden combinarse en carreras para cuatro jugadores. Es la primera vez que puede compartirse la división de pantalla, y para intensificar la acción se incluye una pequeña gama de 10 rivales controlados por la CPU.

En este título intervienen Balba G. Camino y Jaime Sornosa, comentaristas ambos muy conocidos en el mundo del motor.



Una pérdida de esta actualización es que se ha eliminado la banda sonora en Dolby Prologic, que estaba poco aprovechada pero que era magnífica. Parece que poca gente tenía el hardware necesario para justificar la programación adicional que se necesita para incluirla. Más preocupante resulta la frecuencia de imágenes con que fluye ahora el juego, pero, según parece, en las próximas semanas alcanzará los 30 *frames* por segundo que se empleaban en *F1 '97*; con esto se eliminarán los pequeños fallos técnicos actuales y de paso se solucionarán algunos problemas de maniobrabilidad. El juego tendrá la típica brillantez que todos esperamos de la gran productora de Liverpool.

Si los cambios anunciados se llevan a cabo, *F1 '98* no nos defraudará. No tardaremos en explicarte los resultados.



LO MEJOR

- Pantalla partida más opción de cable de enlace.
- Las mejoras en la visión desde el interior del coche y la claridad general de los circuitos.
- Es muy distinto de *F1 '97*.

LO PEOR

- Ya no es tan realista.
- El manejo necesita pulirse.
- La frecuencia de imágenes todavía es algo torpe.

QUIZÁ...

Puesto que no podía incluir más coches ni circuitos, *F1 '98* ha optado por cambiar la imagen del juego y la sensación de maniobra, dos cosas que ya estaban bien en las versiones anteriores. Para conseguir otro gran éxito debería perfeccionarse la sensación de juego y ampliar el nivel de detalle.

EDITOR	New Software Center	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	King of the Jungle	GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D
DISPONIBLE	Noviembre	JUGADORES	Uno

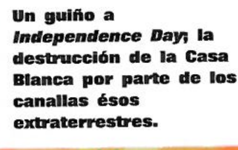
B-MOVIE

El homenaje de GT a las películas de ciencia ficción de los cincuenta

Los efectos especiales y los elementales escenarios de las películas de ciencia ficción yanquis de los cincuenta han sido la fuente de inspiración de *B-Movie*, el nuevo título de New Software Center. Con los típicos platillos volantes de la época y demás *atrezzo*, *B-Movie* rinde homenaje a aquel disparatado género, mediante una misión de 20 niveles en los que pasa absolutamente de todo: abducciones alienígenas, destrucción de enclaves estratégicos y batalla especial culminante.

B-Movie es un *shoot 'em up* típico, y tú eres la última esperanza que le queda al planeta Tierra para librarse de la invasión alienígena. Contemplarás la acción desde una de las 12 naves a las que tienes acceso, y en cada nivel tendrás un doble objetivo: cumplir tu misión y enfrentarte a la amenaza extraterrestre en una batalla. Las luchas entre las naves son bastante frenéticas, y las que tú pilotas cuentan con un buen conjunto de armas y prestaciones. Cada alien que abates se traduce en puntos que puedes emplear para el desarrollo de láseres y misiles más potentes Como suele suceder en la ciencia ficción, la invasión extraterrestre empieza en el campo con el robo de una cuantas vacas, antes de trasladarse a decorados más urbanos con una batalla sobre las azo-teas de Washington DC y la destrucción total, calcadita de *Independence Day*, de la Casa Blanca, residencia del presidente de Estados Unidos. Cuando el fregado se traslada a territorio alienígena, las misiones se integran un pelín más en la trama. En un principio, debes rescatar a civiles de las garras de los invasores, pero más adelante tendrás que proteger una nave alienígena derribada hasta que los científicos de la Tierra puedan remolcarla para su investigación. Ese examen se verá recompensado con la creación de una nave más rápida, vital para el asalto final. *B-Movie* es un pastiche de calidad de las películas cutres de los años cincuenta, y entre disparo y disparo encontrarás un buen número de misiones bien planteadas. También es muy rápido, y como se basa en viejas glorias cinematográficas, a algunos nos hace recordar títulos clásicos con los que pasamos horas frente a la tele.

Pero está por ver si ofrecerá la variedad necesaria para atraer al respetable.



Un guiño a *Independence Day*; la destrucción de la Casa Blanca por parte de los canallas ésos extraterrestres.





OPINA

+ LO MEJOR

- Capta a la perfección el espíritu de aquellas viejas cintas de ciencia ficción.
- Es rápido. Muy rápido.
- Diseño atractivo de los niveles, con gran atención al detalle.

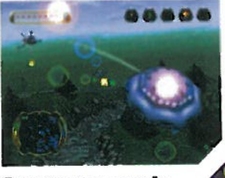
– LO PEOR

- Si sólo se basa en disparos puede llegar a hacerse muy repetitivo.

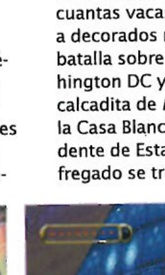
QUIZÁ...

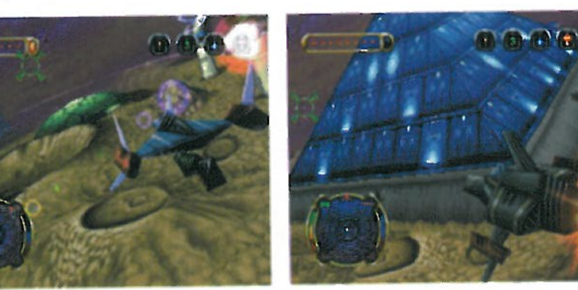
B-Movie es un *shoot 'em up* bastante entretenido que aporta todo aquello que demandan los fans más incondicionales del género. Sin embargo, la manida acción de un *shoot 'em up* puede que resulte redundante después de unos cuantos niveles, y quizá el diseño de las misiones no evite que *B-Movie* sea considerado otro *shoot 'em up* de acción frenética y sin demasiado sentido.





Esperemos que la jugabilidad de B-Movie nos mantenga tan atentos a la pantalla como aquellos encantadores bodrios.









¿Otro plataformas? Bueno, éste es de los creadores de *Earthworm Jim*. Claro que, ¿estará a la altura del honorable gusano?

W*ild 9* ha salido de las trastornadas mentes de Shiny Entertainment. ¿Te suena ese nombre? Pues debería. Éste es uno de esos juegos que primero exprime el ingenio de los programadores y luego se ve envuelto en un proceso de desarrollo infernal.

La publicación de *Wild 9* se esperaba para el año pasado. La intervención de Dave Perry, el máximo responsable de Shiny (cerebro de la operación y creador de *Earthworm Jim* y de *Messiah*, del que informamos en este mismo número), obligó a que el juego, poco antes de completarse, se sometiera a una revisión radical hasta que Perry lo consideró digno de la compañía.

El resultado, tras el cambio de planes, continúa siendo básicamente un juego de plataformas en 2-D disfrazado de 3-D, como *Pandemonium* o *Klonoa*. Los botones izquierda y derecha te desplazan hacia adelante y hacia atrás, y los de saltar y disparar te permiten enfrentarte al enemigo. Sin embargo, conscientes de lo familiar (o despreciable, quizá) que resulta esta fórmula entre nuestros lectores, expondremos a continuación los atractivos de *Wild 9*.

El primero y principal es que el juego despide un aroma insano a violencia y muerte. Wex, el protagonista, va a parar a un extraño mundo alienígena gobernado por Karn, el malo de turno. Wex y ocho adolescentes marginados más se convierten en los «nueve salvajes» del título, empeñados en aniquilar todo lo malo que hay en el mundo. A Wex, mientras tanto, le han regalado un aparatejo que dispara rayos de energía. No sólo sirve para torturar enemigos, que se retuercen de dolor bajo su impacto, sino que sirve además para hacerse con objetos y salvar obstáculos. Por ejemplo, si el camino se ve bloqueado por una válvula que escupe fuego, cruzarlo supondría terminar hecho un churrasco. Pero si empleas tu pistolita para recuperar un enemigo derrotado en una escena anterior y lo utilizas como escudo, la cosa cambia. Este aire de violencia suprema parece contradecir los gráficos de dibujos animados, pero sin duda es lo que confiere al título un toque distintivo frente al resto de los plataformas. *Wild 9* presenta además tres estilos de juego muy diferenciados. Aparte de la típica acción de plataformas en 3-D basada en entrar y salir de la pantalla,

[1] Gráficos en 3-D que esconden un juego en 2-D. [2] Las imágenes pertenecen a una versión acabada en un 50%. [3] Tu pistolita desprende un inquietante rayo de color azul. [4] ¡Hazle picadillo!

2



■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Shiny Entertainment**	■ GÉNERO	**Plataformas**
■ DISPONIBLE	**Octubre**	■ JUGADORES	**Uno**

[1] Ciertas partes del escenario pueden moverse y hacer estragos con tu distinguido talle. [2] Utiliza tu pistolita para barrer el camino. [3] Gracietas de los enemigos de mitad de nivel. [4] Píllalos y déjalos caer por ahí. [5] Ahora no parece que haya muchos enemigos a la vista, pero no te fíes un pelo. [6] Ese barro es tóxico, así que deja caer a los malos encima y utilízalos de puente.

hay una sección de carreras en 3-D y una, esto... sección de caída en 3-D. Nos explicamos.

Las secciones de carreras funcionan del siguiente modo: como en *El retorno del Jedi*, tienes que ir a todo trapo por pantalla montado en una moto de carreras, compitiendo y disparando a un enemigo que se mantiene fuera de tu alcance. Las secciones de caída —en serio, no encontramos mejor modo de describirlas— consisten en dirigir al pobre Wex en su caída libre por unas tuberías de padre y muy señor nuestro. De las paredes de las tuberías sobresalen una serie de conductos y protuberancias con los que te puedes romper la crisma y unos ventiladores que tendrás que esquivar con la mejor de las destrezas. Si te la das contra cualquiera de estos obstáculos, Wex acabará girando fuera de control y expuesto a una mutilación tras otra. Respira hondo.

La posibilidad de controlar al resto de los personajes proporciona más variedad a la acción. Cada uno de ellos sirve para algo en concreto. Nitro La Bomba Viviente, por ejemplo, explotará en el momento adecuado, cargándose todo lo que encuentre a su alrededor. Sin duda útil, pero en cuestión de segundos tendrás que reunir sus pedazos para poderlo utilizar de nuevo. Boomer McTwist, la animadora del grupo, usa su falda como arma y el pelo psíquico de Crystal señala la ruta a seguir en los numerosos desvíos del juego...

Prometedor, ¿eh? Pues manténte alerta. El mes que viene bucearemos hasta descubrir su ropa interior.

[1] Los niveles de la «moto de carreras» son súper rápidos y muy fluidos. Basta con que tengas cuidado y no te la des contra un árbol. [2] El bosque está repleto de objetos utilísimos para proyectárselos a los enemigos.



PSM **OPINA**

+ LO MEJOR

- La acción cuenta con un montón de elementos muy originales.
- Variedad de un nivel a otro.
- Gráficos de gran calidad.

− LO PEOR

- No es un auténtico juego en 3-D.
- A pesar de lo que digan, es un juego de plataformas. Otro juego de plataformas.

QUIZÁ...

Tendrán que resolver la lentitud con que se desplaza el protagonista, y sería conveniente un mayor número de enemigos contra los que luchar. En todo caso, el éxito del juego depende de su diseño y estructura, cosas con las que Shiny nunca ha tenido problemas.

■ EDITOR	**New Software**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Saffire**	■ GÉNERO	***Beat 'em up***
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



En *BioFreaks*, el derroche de cerveza acaba con fiambres convulsos y ensangrentados. ¿Puede este título dejar a *Mortal Kombat* en juego insulso?



[1] Psyclown y su mortífero martillo. [2] ¡Dispárale a las piernas! [3] Aquí, lo que prima es la fuerza.

Vomitar babas verdes a los pies de un rival es una de las tácticas de provocación más repugnantes que se han visto en PlayStation pero, al parecer, *BioFreaks* va de este palo. El último *beat 'em up* de Midway ha plantado sus botazas reforzadas en el estilo de lucha de *Mortal Kombat*, donde brota la sangre a cada puñetazo, y donde todo se llena de cuerpos desmembrados. En este tipo de juegos, la trama y las caracterizaciones tienen bastante importancia, y *BioFreaks* consigue capturar el lado más oscuro de la imaginación. Este título está repleto de variados personajes, desde el adrenalítico criminal Psyclown hasta Zipperhead, el terrible bicho mutante.

En cuanto a la acción, *BioFreaks* es un simulador de lucha estándar con los típicos combos y movimientos especiales, que utiliza el conocido sistema de control de *Mortal Kombat* a base de dos botones para los puñetazos y otros dos para los puntapiés. Cada personaje empuña una o dos vistosas armas, que se pueden disparar presionando el botón R1; pero este sistema es tan fácil que los perezosos pueden terminar limitándose a emplear las armas durante toda la partida.

El atractivo principal del juego son los entornos de recorrido libre en los que se sitúan las peleas. Y los gráficos de alta resolución, que funcionan con total agilidad y sin problemas, contribuyen a aumentar su interés.

Por ahora, la única pega importante de *BioFreaks* es el equilibrio entre las capacidades de los personajes, porque los luchadores más grandes y robustos son demasiado lentos como para competir en igualdad de condiciones. Pese a todo, los jugadores que disfrutan convirtiendo a sus rivales en muñones ambulantes y los que gustan de rematar al enemigo a balazo limpio encontrarán en *BioFreaks* una entretenida alternativa a *Tekken 3*.



[1] Zipperhead hace picadillo a su adversario. [2] No es que sean guaperas, precisamente.



⊕ LO MEJOR

- Más sangre que en un matadero.
- La capacidad de dirigir ataques aéreos.
- Podría arrebatarle a *Mortal Kombat* el trofeo al mejor *shoot 'em up* cómico.

⊖ LO PEOR

- Con el botón R1, usar sólo las armas es toda una tentación.
- Los personajes más grandes pueden ser lentos con ganas.

QUIZÁ...

La caracterización de los personajes necesita algunas mejoras y los combates serían más interesantes si fuera un poco más difícil disparar las armas.



All Star Tennis '99

Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial. M. Chang, J.Novotna, G. Kuerten, R.Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Bjökmani.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tenis, Arcade y tenis bomba.



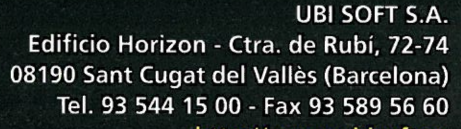


Todas las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.








UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

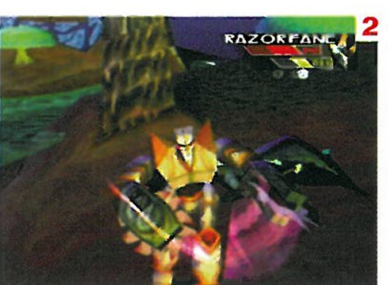


■ EDITOR	Proein	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	Crystal Dynamics	■ GÉNERO	Estrategia/lucha
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	Uno o dos



En la Guerra Santa, Cervantes le daba al turco a hachazo limpio. En esta «guerra profana», los Teknos luchan contra los Arcanes en Xsarra. ¿Tanto monta, monta tanto?







[1] Killcycle por los aires. [2-3] Victoria de un par de detallados malos. [4] La parte más cerebral del asunto.

Los ejemplos de relaciones amorosas insólitas no son escasos: Estefanía de Mónaco y el guardaespaldas calavera, Carlos de Inglaterra y el cardo de Camilla... Los de Crystal Dynamics se sentían tan impresionados con la idea del amor prohibido que han creado un juego sobre el tema.

Resumen del argumento. Situación: planeta Xsarra. La tribu tecnológica (Teknos) y los nativos primitivos (Arcanes) conviven separados y en paz... Hasta que el tabú supremo es infringido por dos miembros de estas tribus que mantienen relaciones prohibidas. Del acto ilícito nace un par de gemelos (Vail y Jaron), que se convierten en feroces rivales y terminan conduciendo a sus tropas a una guerra sin tregua. Exacto, es un *beat 'em up*.

Puedes embarcarte en un juego estratégico o ponerte a luchar sin más. Tampoco es muy habitual la opción de seleccionar (14) bestias feroces. Entre ellas, por ejemplo, se encuentra Brontu, una criatura castigadora de aspecto «rinocerόntico» que no tiene rostro y carga que da gusto verlo. Ciertas criaturas ponen huevos que generan aliados en miniatura; otras pueden volar, mientras que Magus suelta cuervos que picotean las más delicadas zonas del adversario.

Una o dos personas pueden embarcarse en un juego de estrategia que implica acción por turnos. Las batallas tienen lugar en un campo de hexágonos. Cada jugador debe conquistarlos mediante el desplazamiento de sus personajes a posiciones estratégicas que instiguen al conflicto. Entonces tiene lugar una lucha en tiempo real.

Se trata de una unión poco usual entre maniobras muy bien calculadas y acción del tipo «todo vale». El juego supone un arriesgado intento de satisfacer dos géneros, y la verdad es que puede que lo consiga.

Además, parece agradable. Los monstruos están detallados y se controlan sin dificultad. Si los dos rivales se distancian, la cámara cambia de un primer plano a un ángulo más amplio, de modo que tu personaje siempre permanece a la vista. Los escenarios de combate están repletas de peligrosos elementos. Y el juego ofrece también otras posibilidades, como cambios climáticos y un modo de supervivencia.

Lástima que el bonito mensaje a favor de la pasión a cualquier precio acabe reduciéndose a tortazo limpio. Claro que, ver a semejantes mastodontes adorándose unos a otros no sería tan divertido.



LO MEJOR

- Un buen pedazo de cada uno de los pasteles: lucha y estrategia.
- Personajes interesantes y variados.
- Gráficos definidos que incluyen apetitosos efectos de luz.

LO PEOR

- Podría ser aprendiz de todo y maestro de nada.

QUIZÁ...

La falta de originalidad y los sencillos gráficos no juegan demasiado a su favor. De todas formas, su extenso escenario y el tiroteo frenético que promete lo benefician. Esperemos que Vertex mejore algún que otro problemilla gráfico y de seguimiento de la acción.



■ EDITOR	**Psynosis**	■ ORIGEN	**Francia**
■ FABRICANTE	**SHEN**	■ GÉNERO	**Aventuras en 3-D**
■ DISPONIBLE	**Noviembre**	■ JUGADORES	**Uno**



ODT

¿Creías que derribar camiones de fresas españolas era el único hobby de los franceses? Pues no, también juegan con PlayStation. Y programan juegos.

Se llama *ODT*, siglas de *Or Die Trying* —más o menos, «o muere en el intento»—, y tiene una pinta estupenda. Es un juego de tiros, por supuesto, pero muy *sui generis*. En realidad se trata de un aventuras en 3-D con multitud de armas, escenarios enormes, bestias y enemigos típicos de los juegos de estrategia, menús estilo RPG, elementos de *beat 'em up*... Un juego de tiros muy completo, vaya.

La estética general de los escenarios es épico-futurista-medieval, de forma que se mezclan cosas como naves espaciales y pistolas de plasma con murciélagos gigantes, bestias aladas, ogros y demás. El resultado: tiros, plataformas, malos, munición que se gasta, ítems que buscar, puertas que abrir, puzzles, rutas alternativas...

Tienes cuatro personajes entre los que elegir, como en *Gauntlet*: un guerrero, un mago, una amazona y un mercenario. Cada uno tiene unos determinados niveles de fuerza, salud, magia, experiencia...



[1] Disparar o no disparar, ésa es la cuestión. [2] La amazona. Sin el caballo.

La cámara, en tercera persona, es similar a la de *Tomb Raider;* los escenarios recuerdan a *Daikatana* (PC) y a *One*; los cuatro personajes guardan ciertas similitudes con los de *Gauntlet, King of Dragons* y *Diablo*; las armas son tan variadas como las de *Disruptor* y *MediEvil* juntos... Además, hay un elemento muy innovador: el modo francotirador.

No, no es un plagio del de *GoldenEye*, el bombazo de N64, sino algo completamente diferente: al pulsar R1, la cámara se coloca justo detrás de la cabeza del personaje, y éste estira el brazo empuñando el arma. No hay punto de mira, es como si el brazo del protagonista fuese el tuyo propio, y lo mueves mediante el stick analógico. Apuntas a ojo, vaya. Y eso nos ha encantado. No es tan fácil como usar un punto de mira, claro, pero ¿quién dice que apuntar con un arma sea fácil? No obstante, la versión que hemos probado de *ODT* aún estaba inacabada, no es imposible que se incluya a última hora un modo francotirador con punto de mira y aumentos de enfoque.

Otra de las novedades importantes de *ODT* será la capacidad de hablar de los personajes: podrán pronunciar un determinado número de palabras para comunicarse. Las palabras funcionarán mediante combinaciones de botones, y nos servirán para preguntar por ciertos lugares, para comprar armas y comida, para recitar conjuros...

Los combates serán en tiempo real, y no sólo a base de disparos: ¡también los habrá cuerpo a cuerpo! Los personajes serán capaces de «aprender» en el transcurso del juego (conjuros, cómo reparar sus armas, palabras); y los de Psygnosis nos han dicho que habrá un total de ¡75 niveles! Parece que en SHEN abundan las buenas ideas. ¿Llegarán todas a buen puerto?

Te presentamos al ogro más guapo de la ciudad.



⊕ LO MEJOR

- El revoltijo de géneros.
- Cuatro personajes.
- Los puzzles.
- El modo francotirador
- La variedad de escenarios.

⊖ LO PEOR

- La animación de los protagonistas.
- Mucha oscuridad.
- ¡No es exclusivo para PSX!

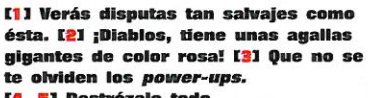
QUIZÁ...

Si las cosas continúan al paso que van, el resultado podría ser más que satisfactorio. Pronto lo comprobaremos.

EDITOR	Proein	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Taito	GÉNERO	*Shooter* arcade
DISPONIBLE	Octubre	JUGADORES	Uno a dos



La trama de G-Darius es tan poco relevante como decir que eres Francis Lorenzo en *Médico de familia* o Francis Lorenzo en *Compañeros*. ¿O no?



[1] Verás disputas tan salvajes como ésta. [2] ¡Diablos, tiene unas agallas gigantes de color rosa! [3] Que no se te olviden los *power-ups*. [4, 5] Destrózalo todo.









A los que no hayan oído hablar de *Einhänder* les diremos que se trata de un clon mejorado de *R-Type*. Pues bien, *G-Darius* es similar a *Einhänder* en casi todos los aspectos, pero con una diferencia: aquí hay pescado.

La acción es simple: se trata de viajar en horizontal y de izquierda a derecha disparando a lo primero que se mueva. Y eso es todo. El objetivo del juego puede resumirse en una línea, pero Taito ha querido añadir algunos elementos que confieren al título un cariz distinto.

Los *power-ups* forman parte integral del juego. Cuando disparas contra unas naves alienígenas de colores, dejan a su paso armas que puedes recoger. Si te abres camino a través de los destrozos ocasionados por la batalla para alcanzar el arma en cuestión, consigues el escudo, la bomba o lo que sea. Y resulta vital obtener estos objetos no sólo para poder enfrentarse a las amenazas aéreas, sino también para darle una buena zurra a los jefes acuáticos. Uno de los detalles más interesantes es la idea de que puedes apresar a uno de los malos y añadirlo a tu arsenal. Esto se consigue usando unas bolas que quedan de vez en cuando tras el naufragio de un buque. Si disparas estas bolas, un alienígena se pone de tu lado en la batalla y vuela contigo. En algunos puntos del juego puedes elegir la trayectoria de tu búsqueda. En un momento dado aparece una línea que divide la pantalla horizontalmente y te permite escoger ruta volando por encima o por debajo de ella. Esto se refleja en una pirámide de final de nivel que muestra los 15 niveles. Así, el juego se puede completar de varios modos.

G-Darius no te deja ni respirar, tienes que matar sin descanso. Los jefes son enormes y duros, y siempre están furiosos. El juego ofrece un modo para dos jugadores y la compatibilidad del Dual Shock, opciones ambas que son todo un punto a su favor. En el lado negativo, hay que decir que el juego en su conjunto no parece tener unos acabados tan buenos como los de *Einhänder*. No obstante, aún se encuentra en las primeras etapas y ya hace gala de una velocidad endiablada. Lo cual no es poco para un juego dominado por marisco.



LO MEJOR

- Caótico festival de furor.
- Gráficos coloristas.
- Diferentes recorridos, tres dificultades, mucha diversión.

LO PEOR

- En algunos momentos se ralentiza por la complejidad gráfica.
- *G-Darius* no está tan bien cuidado como *Einhänder*.

QUIZÁ...

Hay una atractiva confusión de explosiones, pistolas y naves. Si se suavizan los gráficos y se remedia la lentitud ocasional, Proein tendrá un *shoot 'em up* de alta calidad listo para su lanzamiento.

■ EDITOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	EA Studios	■ GÉNERO	Conducción/Puzzle/Disparos
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	Dos



EA decide abandonar los helicópteros y el apellido *Strike*, pero de hecho sigue fiel a la fórmula con *LAPD 2100*.

Aquí tienes un *shoot 'em up* basado en misiones en el que debes patrullar las peligrosas calles de Los Angeles... con un robot que puede transformarse en un artefacto volador. Bueno, ambos medios de transporte poseen un formidable arsenal, de aquellos capaces de arrancar brazos y piernas a pobres cacos de tres al cuarto e incluso de hacer estallar instalaciones láser por completo.

LAPD 2100 apareció con el título inicial de *Future Strike* cuando todavía era un bebé en fase de desarrollo. EA no se ha alejado de la fórmula *Strike*, y mantiene su apuesta por la jugabilidad. Cada misión te enfrenta a mini jefes que tendrás que vencer para seguir adelante, y no está todo en dar con los *power-ups*, sino que hay que completar puzzles cada vez más complejos para poderlos recoger.

Uno de los detalles que más nos han gustado ha sido el mortero: un pequeño y fantástico dispositivo que te permite avanzar con sigilo, ocultar tu montón de chatarra tras muros y paredes y apuntar al enemigo desde posiciones seguras. Otra de las características interesantes es la posibilidad de desplazarse a izquierda y derecha con L2 y R2, lo que contribuye a minimizar los daños. Quien pretenda atravesar los niveles a todo trapo y a tiro limpio lo lleva claro. Lo lleva claro para ser pasto del *game over*.

El juego tiene un *look* oscuro, como de luz de neón, pero en general no molesta, y el charloteo constante desde la sede recuerda mucho a la atmósfera de *Crime Killer* (6/10, *PSM*15). Encontrarás la ineludible opción de un jugador, así como los modos de dos jugadores y de uno contra uno. Por la pinta de la opción para un jugador, diríamos que *LAPD 2100* tiene una larga esperanza de vida.

La serie *Strike* ha sido un éxito desde los tiempos de MegaDrive, y *Soviet Strike* no perjudicó a EA precisamente. El único problema es que, con *Crime Killer* y *Viper* (6/10, *PSM*21), este año ya llevamos dos viajes a ese tipo de futuro.

Sin embargo, nosotros no enviaríamos a EA al banquillo todavía: puede que éste sea el juego que el resto de las compañías estaban persiguiendo.



[1] Pulsa los cuatro botones laterales para cambiar de vehículo. [2] Los bloques regulares del escenario conforman edificios y pasajes.



Las partes de tiroteo frenético se intercalan con exploración: búsqueda de interruptores y cosas así.



LO MEJOR

- Se ha prestado mucha atención a las armas y al sistema de localización de objetivos.
- El sistema progresivo de puzzles ya se demostró eficaz en la serie *Strike*.

LO PEOR

- Algunos puzzles te dejarán desconcertado.
- La música es ochentera total.
- Puedes perderte incluso con el sistema de mapas.

QUIZÁ...

Si *LAPD* continúa por esta vía podría ser un título sobresaliente, pero los problemas de puzzles son engorrosos y el futuro ya parece un escenario de juego manido.

INSTINTO ANIMAL







Imagina tu animal preferido, conviértelo en un coche supersofisticado y haz de él a una de las criaturas más temibles de la tierra.
Desafía a tus amigos a través de vertiginosos circuitos en los cuales vas a sudar la gota gorda.
Pulveriza a tus oponentes gracias a las armas ultra poderosas que te encontrarás en los circuitos.

- 9 circuitos situados en entornos completamente diferentes
- 9 coches basados en animales salvajes
- 9 divertidos objetos para recoger
- Asombroso motor gráfico 3D
- Efectos de iluminación en tiempo real.
- Magnífico modelo de conducción para adquirir habilidad y hacer frente a desafíos constantes.













UBI SOFT
Crta. de Rubí 72-74 Edificio Horizon 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès-
Barcelona/España
Tel. 93 544 14 00 - Fax 93 589 56 60
http//www.ubisoft.es

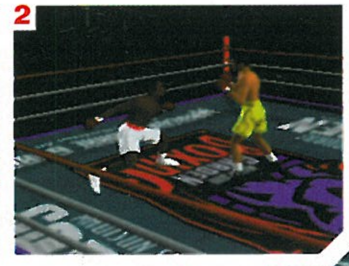


■ EDITOR	Electronic Arts	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	EA	■ GÉNERO	Boxeo
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	Uno o dos



Knockout Kings: ¿boxeo espléndido entre regios púgiles o guantazos simples entre mulos beodos? De todo hay.





[1] Mantén la defensa y sigue con esos golpes cortos... [2] ...Hasta que puedas lanzarle un directo. [3] Lección de ganchos.



Si el objetivo de los simuladores de deportes es que los amantes de los videojuegos experimenten sus sueños deportivos mediante potentes polígonos, *Knockout Kings* no encaja exactamente en el prototipo. De acuerdo, puedes encarnar a Sugar Ray Leonard, Marvin Hagler y, bueno, Lennox Lewis, pero ¡no puedes ser Mike Tyson! Considerando que el juego se titula «Reyes del K.O.», Tyson debería ser el primer nombre de la lista.

También echamos en falta (como de costumbre) un destacamento del boxeo europeo. Por suerte, la redención llega en forma del boxeador más grande de todos los tiempos, Mohammed Ali. El encargado de prender la antorcha olímpica en Atlanta aparece junto con otros viejos pesos pesados, como Liston y Homes. Cierto que quizá nos pasamos de quisquillosos con la lista de boxeadores célebres, pero se supone que el juego va dirigido a los fans del boxeo. *KK* es un simulador, y no un *beat 'em up*, así que los fans de *Tekken* se comerán el pad ante la aparente lentitud del combate. Puede que te dé la impresión no sólo de que vuelas por el ring cual mariposa, sino de que también atizas como ellas. Sin embargo, si entiendes de boxeo y conoces la diferencia entre un púgil y un gorila, apreciarás su ritmo y su estilo de juego.



La acción tiene lugar en Estados Unidos y puedes luchar como peso pluma, peso medio o peso pesado (luchadores con diferentes pesos no pueden enfrentarse).

Los *rounds* pueden ser de 3, 5, 10 o 12 minutos, y pueden llevarse a cabo en tiempo real o en un contexto más rápido. Hallarás todas las reglas básicas del boxeo. En último término, el éxito de *KK* depende de cuánta gente esté dispuesta a luchar en lugar de tirar la toalla.





[1] Ali esquiva un golpe de Butterbean. [2] El gordo pesa 40 kilos más, pero Ali está en mejor forma.



LO MEJOR

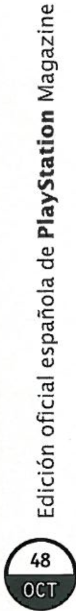
- El movimiento preciso demuestra que es un juego de boxeo muy realista.
- Puedes luchar como Ali o Sugar Ray.
- Cantidad de opciones y maneras de disfrutar el juego.

LO PEOR

- Los fans del *beat 'em up* encontrarán que la acción es muy lenta. Sobre todo si tienen poca paciencia.
- Faltan nombres y rings europeos. Tampoco está Mike Tyson.

QUIZÁ...

La adición de Mike Tyson y algunas estrellas europeas harían más apetecible el título a los aficionados de este lado del Atlántico. Sin embargo, es innegable que está cargado de estrellas, y es un simulador deportivo digno de EA. Todo está bien hecho en términos de realismo deportivo. Parece que al movimiento le falta velocidad, pero la paciencia se verá recompensada. Sin duda, llamará más la atención al aficionado al boxeo que al fanático del *beat 'em up*.



TENCHU™

STEALTH ASSASSINS™

Vive con honor

Mata con sigilo

22 armas diferentes, desde espadas ninja hasta hechizos mágicos.

Inteligencia Artificial del enemigo variable.

Revolucionario sistema de recompensa que incrementa tu pericia y astucia.







C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://WWW.proein.com

EDITOR	Proein	ORIGEN	Gran Bretaña
FABRICANTE	Candlelight Studios Ltd	GÉNERO	Tiroteo en 3-D
DISPONIBLE	Octubre	JUGADORES	Uno o dos



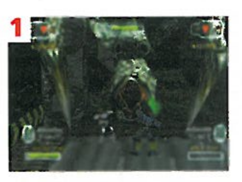
Unos malvados aliens se han estrellado contra la Tierra y planean tomar posesión de ella. Ayúdala, eres su única esperanza...

[1] Caminas por ahí tan ricamente y esos bichos pretenden almorzar a tu costa. [2-3] Qué explosiones tan majas. [4] Días de furia.



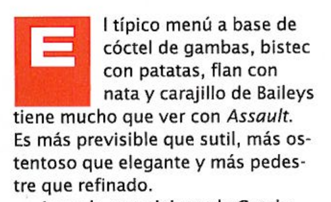








[1] Un alien que escupe a los demás. Muy bonito. [2] Disparas contra todo lo que encuentras. Eso es todo. ¿Está claro?



El típico menú a base de cóctel de gambas, bistec con patatas, flan con nata y carajillo de Baileys tiene mucho que ver con *Assault*. Es más previsible que sutil, más ostentoso que elegante y más pedestre que refinado.

Assault, en palabras de Candelight, es «un frenético *shoot 'em up* en 3-D». La descripción es justa. El problema es que la mayoría de sus elementos resultan insulsos y parecen plagiados. Lo que haces es dirigir a un personaje masculino o femenino envuelto en una armadura; tienes más o menos el aspecto de un personaje de *MechWarrior 2*. Los escenarios, por su parte, son del estilo de *Blade Runner*. Los marcianos son tirando a insectoides. Su aspecto, sus movimientos, sus chillidos y sus apariciones son calcados a los de *Starship Troopers*. También dispones de un arma enorme (como la de *Alien*) que puede perfeccionarse (*R-Type*). Y ahora un pequeño test: ¿la ciudad en la que empieza el juego ha sido destruida por a) un tornado, b) un volcán o c) un objeto espacial? La respuesta es c), pero podría haber sido cualquiera.

Dicho esto, hay que reconocer que *Assault* es medianamente bueno. Con unos movimientos de entrada y salida limitados, la mayor parte de la acción se basa en correr de izquierda a derecha y en disparar tu mejor arma para convertir a los malos en puré de polígonos. A veces la cámara te arrastra al modo vertical y en ocasiones hay vistas laterales, pero en cualquier caso la base es la misma: tienes que pelearte con todo lo que quede más allá de la punta de tus botas de robot.

Assault es algo mejor que *Contra* de Konami, pero comparado con *One*, de Visual Concepts, ya no parece tan bueno. Los seis niveles repartidos en 10 zonas dan profundidad al juego, y la compatibilidad con el Dual Shock sitúa el producto en una buena dirección, pero cuando conectas la cosa y observas los gráficos, casi puedes percibir el tufo a cigarrillos y a caña de cerveza del *Final Fight* de recreativa. Claro que, al igual que ese anticuado juego de lucha de Konami, *Assault* ofrece una batalla simultánea para dos jugadores que por sí sola ya merece nuestra recomendación.





[1] Salta las llamas con tus pantalones de acero. [2] Dispara. Sin pausa.



LO MEJOR

- Hacerlo todo pedazos es bastante divertido.
- Una buena selección de armas.

LO PEOR

- En general, el juego tiene peor aspecto de lo que podría esperarse.
- La acción puede resultar aburrida.
- Ofrece pocas novedades.

QUIZÁ...

Los gráficos no son nada del otro jueves. Más bien sosillos, vaya. La acción necesitaría algún retoque, mientras que la música (Bontempi Techno) es como para prohibirla por decreto ministerial.

EDITOR	Sony	ORIGEN	Japón
FABRICANTE	Sony	GÉNERO	V-CD
DISPONIBLE	Octubre	JUGADORES	Uno



Baby Univers

La música y la consola gris siempre han estado muy unidas, pero esto... ¿no es un poco excesivo?

Te acuerdas de la Demo 1 que acompañaba a tu consola cuando la compraste? Viste todas las demos de juegos y arrinconaste el CD para siempre, ¿no? Pues ve a buscarlo ahora mismo.

¿Ya? Bien: insértalo en la consola, conéctala y, cuando terminen la *intro* y el *loading*, desplázate por el menú hasta la ventana denominada «V-CD». Entra. Otro *loading*. Aparece un dibujo que dice que insertes un CD, ¿verdad? Y, seguramente, cuando viste esto por primera vez, pensaste que se había colgado la consola. Y la apagaste. Pues no, no se había colgado. Abre la tapa de la consola (esta vez sin desconectarla) y sustituye el CD de la Demo 1 por tu CD de música preferido. Vuelve a cerrar la consola. ¿Qué sucede? ¡Un vídeo musical virtual!

Psygnosis ha sido la compañía que se ha ocupado siempre de los V-CD de todas las Demo 1 (se actualiza cada pocos meses). Se trata de una reproducción en movimiento de imágenes poligonales aleatorias que se mueven al compás de la música. Y puedes regular su «sensibilidad» haciendo que respondan ante los sonidos más graves, los más agudos o todos en general.

Pues bien: *Baby Universe* es, más o menos, lo mismo que el V-CD de la Demo 1, aunque más variado. Posee una determinada gama de canciones y elementos en 3-D que puedes combinar como te plazca, puedes mover los elementos de la pantalla con los controles del pad, etc. Las canciones que incluye el «juego» son melódicas y muy pegadizas, pero la idea es que utilices el programa como lo que es: un V-CD. O sea: que cargues el CD, actives la pausa y lo sustituyas por uno de música que a ti te guste.

Puedes ver los tiempos de cada canción, los segundos de disco que faltan, el número de la pieza que está sonando... Además del caleidoscopio en 3-D (muy espectacular), permite acceder a dos modos de caleidoscopios en 2-D: uno se basa en imágenes que emergen del centro de la pantalla, con un determinado ritmo; y el otro en imágenes que se combinan de forma aleatoria, fundiéndose entre sí, cambiando de color, etc.

Por supuesto, la modalidad más llamativa y técnicamente superior es la tridimensional: constantes efectos de luz, polígonos que se generan y transforman con absoluta limpieza, una gama de colores casi infinita...

Los menús funcionan mediante dibujos y símbolos. Y se entiende todo enseguida. Dicen que la música es un idioma universal y parece que es cierto.

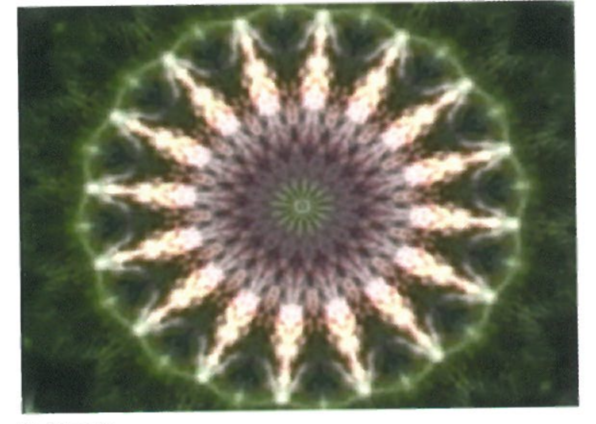
Baby Universe no es un juego. Es una nueva forma de escuchar música, de relajarse o, simplemente, un producto ideal para discotecas. ¿Te imaginas? Un *discjockey* ocupándose de la música y las luces, y otro controlando la consola y las imágenes de las pantallas. Suena bien... Bueno, se ve bien... Vaya, lo que sea.

1

2



[1] Puedes elegir los objetos que quieres que «bailen». [2] Florecilla.



Qué bonito.



OPINA

LO MEJOR

- Su originalidad.

LO PEOR

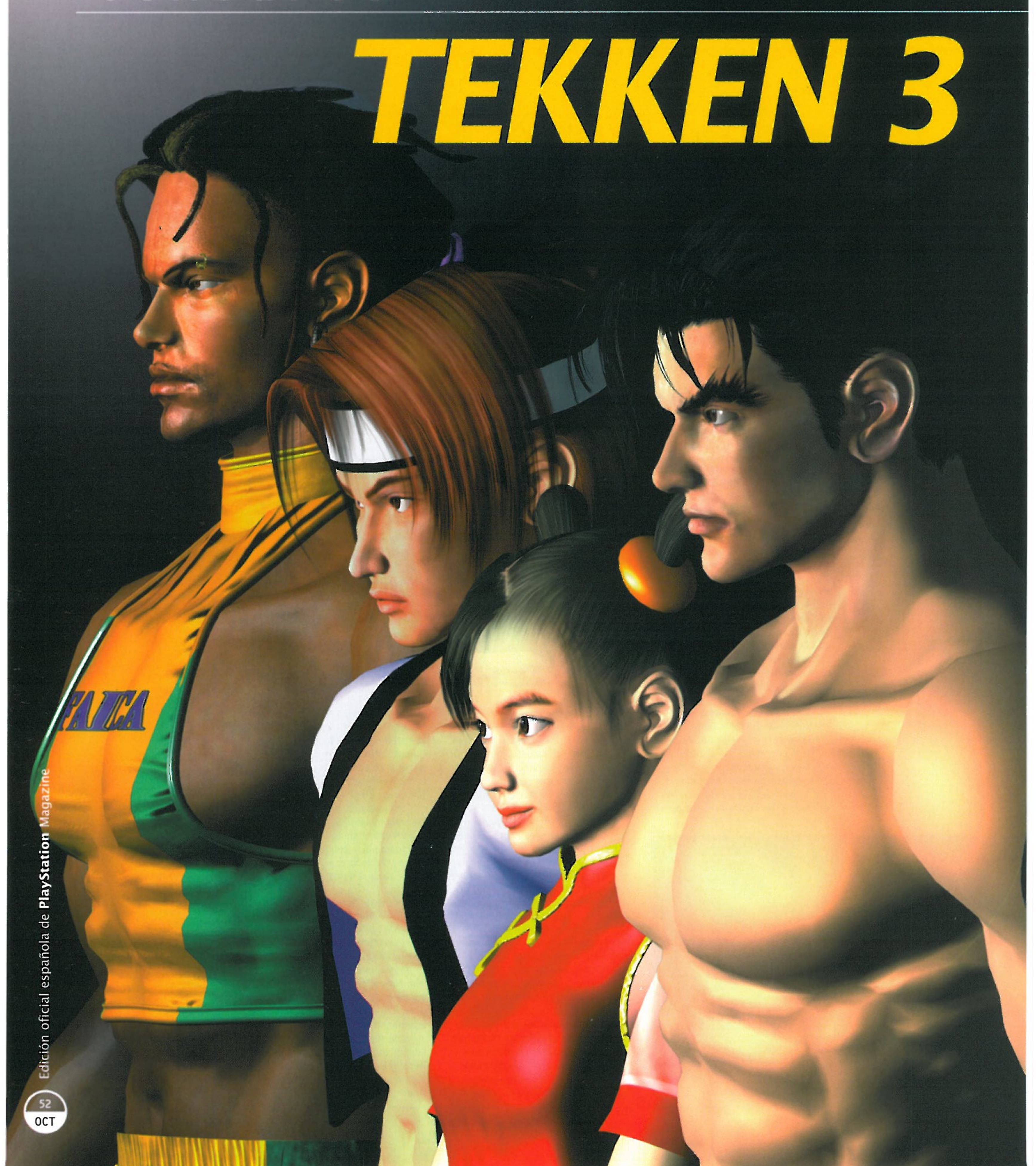
- No es un juego.
- ¿Para qué sirve exactamente?

QUIZÁ...

Sería buena idea que Sony lanzase un producto de estas características a precio de Platinum, o como regalo con otro de sus juegos. En cualquier caso, es una forma muy original de oír música.

Concurso

TEKKEN 3





Quizá no te lo parezca, pero han pasado 19 largos años desde el último campeonato. Quién lo diría, ¿verdad? Esperemos que sigas en forma para la lucha tras estos cuatro lustros, porque los usuarios de dentadura postiza lo tienen más crudo que un bistec tártaro. Pero, en fin, si tu artritis te lo permite, escríbenos antes del día 10 del mes que viene. Participarás en el sorteo más reñido del año. Atrévete.



Las preguntas

A. ¿Con qué nuevo movimiento es posible esquivar los ataques de los enemigos?
B. ¿Cuántos personajes puedes escoger?

El premio

Un juego completo, una camiseta y una mochila de *Tekken 3* para cada uno de los 10 ganadores.

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Tekken 3*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal:..

País:..

Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Y LOS AFORTUNADOS SON...

Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con PlayStation Magazine siempre ganas.

CONCURSO *Dead Or Alive*
Ganadores de un juego completo *Dead Or Alive*

Silvia Crespí Antequera
Palma de Mallorca, Baleares)
Wei Wu (Zaragoza)
Aday Jiménez Alemar
(Las Palmas de Gran Canaria)
Fernando Luque (Montearagón, Toledo)
Pedro J. Raja-Sánchez
(Mazarrón, Murcia)
Jesús Sanchís Ortega (Elda, Alicante)
Ignacio Quero Gómez
(Algeciras, Cádiz)
Juan Villalba Espinosa (Dúdar, Granada)
David Miguel Sanfiel Gonzalez
(La Laguna, Tenerife)
Francisco Fernández Bresó
(Ontinyent, Valencia)



¡¡YA A LA VENTA!!
ESPECIAL FÚTBOL
9 DEMOS EN EL CD - TODAS JUGABLES
ADIDAS POWER SOCCER '98, WORLD LEAGUE SOCCER & THREE LIONS
*CD sólo válido en España
PlayStation
Edición Oficial Española
PlayStation
Especial Fútbol
975 Ptas.
LFP
BALON OFICIAL DE LA LFP
NK 800 GEO
TEMPORADA 98-99
EJORES juegos de
del MUNDO!
CD
DEMOS
EXCLUSIVAS
PAL
¡¡VIVE EL FÚTBOL!!
MÁRCATE UN TANTO CON LAS MEJORES DEMOS DE LA HISTORIA DEL FÚTBOL EN PLAYSTATION.
ACTUA SOCCER
ACTUA SOCCER 2
ADIDAS POWER SOCCER '98
DISCO 1
disc
PlayStation
INCLUYE CD DE REGALO
CON LAS DEMOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL DE LA HISTORIA
POR SOLO 975 Ptas.

TEKKEN

LA HISTORIA COMPLETA DEL MEJOR *BEAT 'EM UP* DE TODOS LOS TIEMPOS



TEKKEN: ÉRASE UNA VEZ

Tras consolidarse en el altamente competitivo circuito de las carreras arcade, Namco afrontó un desafío aún más duro y entró en el estadio de los *beat 'em up*. Bienvenido a *Tekken*...

Puede que, a muchos, la decisión de Namco de lanzar una recreativa basada en tecnología PlayStation allá por diciembre de 1994 les pareciera un enfoque curioso, sobre todo cuando su competidor directo, el festín gráfico potenciado por el Model 2 de Sega y conocido como *Virtua Fighter*, estaba cautivando sin duda a los asiduos a los salones arcade.

Cierto, *Tekken* (como se dio en llamar) había perdido la batalla gráfica antes incluso de subir al cuadrilátero, pero todo lo que podía faltarle en atractivo estético lo compensó con creces a base de jugabilidad. Sin embargo, era más que un sistema de control revolucionario, donde cada uno de los cuatro botones correspondían a un miembro concreto. Sólo otro juego de su género podía ofrecer el tipo de profundidad y juego intuitivo presentes en la magistral lección de Namco sobre principios de jugabilidad. *Tekken*, en efecto, igualaba (algunos sostendrían que superaba) al producto de Sega en cada patada y puñetazo, y el otrora inventor de *PacMan* se había ganado merecidamente una substancial proporción del mercado de los *beat 'em up* arcade.

La importancia de la elección de tecnología se hizo patente tres meses después, cuando los usuarios japoneses de PlayStation cargaron su copia personal del supremo título de lucha en la joven máquina de 32 bits de Sony. Tras una espera de tan sólo ocho segundos (durante la cual aquellos para quienes ocho segundos siguen siendo demasiado podían jugar una partida de una recreación exacta de *Galaga*), y una vez que terminaba la secuencia de la intro con todos sus impresionantes gráficos generados por ordenador, los jugadores se encontraban con una conversión casi perfecta de *Tekken*. Aún hoy, el título de Namco permanece como una de las conversiones de recreativa contemporánea más fieles que han honrado un formato doméstico.

Como suele pasar, los consoleros europeos tuvieron que soportar una frustrante espera de varios meses antes de conseguir una versión PAL más lenta. No obstante, pese a las enloquecedoras limitaciones técnicas, la esencia de *Tekken* siguió intacta: ocho personajes de excelente diseño, sublime animación y un equilibrio admirable (más nueve jefes), con el añadido de una jugabilidad implacable. No sorprende, pues, que *Tekken* disfrutara de unas ventas totales en todo el mundo superiores al millón de unidades, cosa que lo situó cómodamente junto a *Ridge Racer*, la otra maravilla de Namco por aquel entonces.

Sin embargo, el tiempo es algo que tiende a avanzar el doble de rápido en la industria del videojuego que en cualquier otro negocio. Y así, mientras el mundo de la lucha virtual seguía haciéndose ampollas en los pulgares intentando perfeccionar algún letal combo de impactos múltiples, el cuartel general de I&D de Namco en Yokohama reveló un pequeño proyecto que había ocupado a algunos de sus mejores programadores durante una considerable parte de ese tiempo. *Tekken 2* llegó a los salones recreativos de Japón en agosto de 1995, ganando al instante una enorme cantidad de fieles seguidores. Dos meses después apareció otra versión del juego (llamada versión B) para sustraer a los jugadores más yens de los ganados con el sudor de sus frentes, y la popularidad de la serie seguía sin disminuir.



...LOS JUGADORES SE ENCONTRABAN CON UNA CONVERSIÓN CASI PERFECTA DE *TEKKEN*. AÚN HOY, EL TÍTULO DE NAMCO SE MANTIENE COMO UNA DE LAS CONVERSIONES DE RECREATIVA CONTEMPORÁNEA MÁS FIELES QUE HAN HONRADO UN FORMATO DOMÉSTICO.

La inevitable y ansiada versión de PlayStation apareció (de nuevo en Oriente) en marzo de 1996, satisfaciendo Namco a muchos fans al convertir la versión B de la recreativa. Al igual que ésta, *Tekken 2* supuso una considerable mejora gráfica sobre su predecesor. El sombreado Gouraud se desechó en favor de luchadores con fuentes de luz y mejor mode-

1


2


3


4


8


7


6


5


[1-3] El aspecto de sombreado Gouraud del original está a años luz de la última entrega. [4] También abundaban los fallos gráficos. [5-8] Los personajes de *Tekken 2* se veían más angulares, pero las fuentes de luz eran una gran mejora.



Tekken 3 toma a anteriores contendientes por el Puño de Hierro y los mezcla con otros nuevos.

lado, y además el frenético combate ofrecía a menudo unos impresionantes efectos de luz. Una vez más, la adaptación a PS era magnífica, y la máquina de Sony ofrecía a los jugadores la experiencia del arcade, así como un cúmulo más de opciones de juego. Volvieron los modos de Batalla en equipo y Versus, pero el modo de supervivencia (en el que los jugadores deben luchar contra una serie de rivales sin rellenar su barra de energía) fue un grato complemento, como lo fue la excelente opción de entrenamiento. Ésta consistía en un maniquí como adversario, siempre dispuesto a que los jugadores le sacaran a patadas excrementos poligonales mientras practicaban sus combos de 10 golpes mediante los iconos en pantalla.

Esta vez los jugadores podían elegir entre 10 personajes disponibles al inicio, y otros 15 más por revelar, tras lo cual aún existían otros extras ocultos. *Tekken 2* estaba repleto de mejoras, sobre todo en el apartado de la jugabilidad, que incluía un montón de nuevos movimientos, ataques y posibilidades de contraataque. Por imposible que pareciera, Namco había vuelto a redactar el manual de la jugabilidad.



***TEKKEN 2* ESTABA REPLETO DE MEJORAS, SOBRE TODO EN EL APARTADO DE LA JUGABILIDAD, QUE INCLUÍA UN MONTÓN DE MOVIMIENTOS, ATAQUES Y POSIBILIDADES DE CONTRAATAQUE NUEVOS.**

Por supuesto, el creador de *Tekken* ha estado escribiendo aún más desde entonces. *Tekken 3* llegó a los salones recreativos a principios de 1997 y ni siquiera el mayor de los cínicos logró disimular su asombro. Mejorar sus anteriores y compulsivas experiencias era una tarea que poca gente estaría dispuesta a afrontar, pero Namco siguió adelante sin inmutarse. Y nos alegramos, porque el maestro no ha perdido su toque. *Tekken 3* ha sufrido otro impresionante repaso gráfico. Los personajes son mucho más detallados y están mejor diseñados que antes y, aunque puede que al principio no se aprecie, al compararse los tres juegos se disipa rápidamente cualquier duda. Prueba con Yoshimitsu; la mejora es realmente asombrosa.

En términos técnicos, las mejoras son el resultado directo del uso por parte de Namco de su placa arcade System 12, 1,5 veces más rápida que la System 11 basada en PlayStation de la misma compañía y que impulsaba las dos entregas anteriores de la serie. Puede que esto haya facilitado la potencia de procesamiento extra necesaria para las mejoras gráficas, pero distanció más que nunca la versión arcade de su encarnación doméstica. También hizo mucho más difícil la tarea de conversión a la máquina de 32 bits, pero no imposible. Tras mucho tiempo invertido y abundantes quebraderos de cabeza surgidos por las cada vez más complejas rutinas de compresión, el equipo no sólo ha logrado incluir todos los datos de los personajes de la recreativa, sino que además ha conseguido que funcionara en el modo de alta resolución de la PlayStation al fluido promedio de 60 imágenes por segundo (en la versión NTSC). Quizá se hayan tenido que simplificar los fondos, pero esto queda compensado por los añadidos exclusivos para PlayStation, mejores que cualquier otra cosa que se haya realizado con anterioridad. Transferida la vertiente técnica del asunto, no hay razón para que el equipo no consiga trasladar las pasmosas mejoras en la jugabilidad. El resultado será espectacular...

GANSADAS TEKKEN



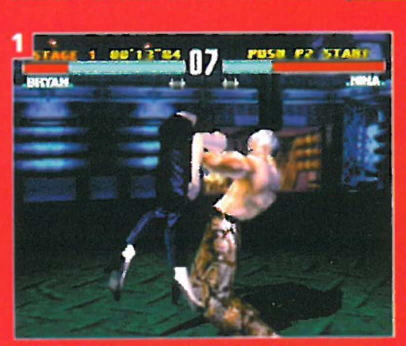








Un calendario en el que los luchadores de *Tekken* aparecen como miembros de una orquesta es quizá el más extraño de los objetos de *merchandising* hasta la fecha. Otros artículos son más tradicionales.

1


2


3


[1-3] Poca gente creyó que Namco fuera capaz de mantener la calidad de su versión arcade al convertirla a la PlayStation de Sony. La diferencia gráfica sorprende por su levedad, y, por supuesto, la excepcional jugabilidad permanece intacta.

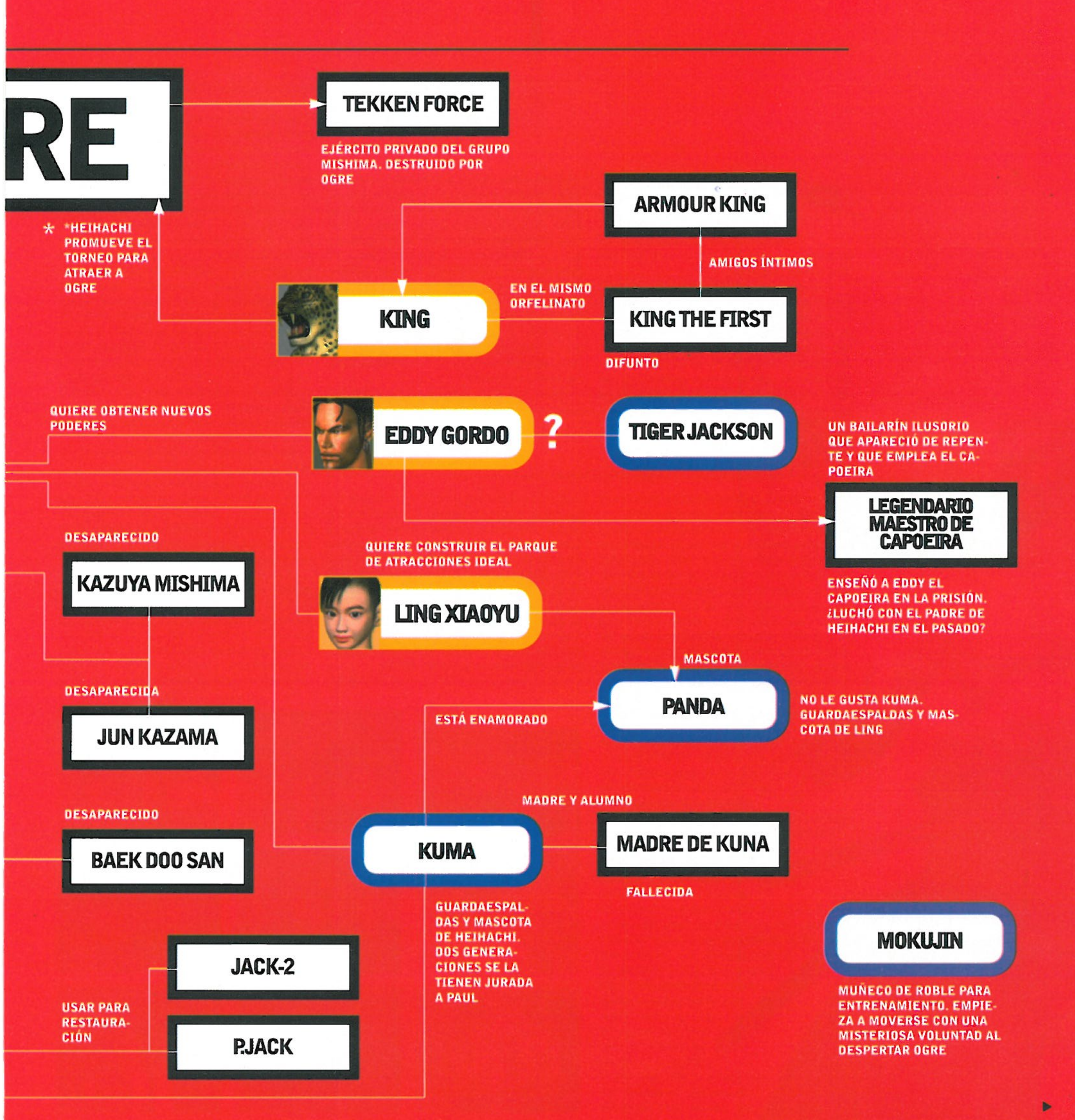
ÁRBOL GENEALÓGICO

Más compleja que *Falcon Crest*, pero igual de ridícula, la historia de Tekken 3 es un extraño cuento de amor y odio.

OG

JULIA CHANG
LA SIGUE PORQUE NO HA VUELTO
CORRE TRAS MICHELLE, QUE FUE QUIEN LA CRIÓ Y SIGUE A HEIHACHI
MAESTRA Y ALUMNA
MICHELLE CHANG
QUIERE SABER MÁS ACERCA DE OGRE
YOSHIMITSU
NECESITA LA SANGRE DE OGRE
QUIERE RESCATAR A QUIEN LE SALVÓ LA VIDA
EL PRIMERO CON QUIEN SE REÚNE
EL LÍDER DEL GRUPO MISHIMA QUE BUSCA CONQUISTAR. USA A JIN COMO SEÑUELO PARA QUE OGRE SE PERSONE.
VENGANZA POR SU MADRE
BRYAN FURY
¿CONFLICTO EN EL PASADO?
LEI WULONG
LE PIDE QUE SE UNA AL TORNEO
HEIHACHI MISHIMA *
LE UTILIZA
SE ESTÁ MURIENDO
PARIENTES
DR BOSKONOVICH
LA PELIGROSA CONFRONTACIÓN MUNDIAL
JIN KAZAMA
DR ABEL
QUIERE SABER ACERCA DE LA HIBERNACIÓN
LOS CAPTURÓ Y LOS RETUVO EN SU LABORATORIO
ANNA WILLIAMS
HIBERNADA POR ORDEN DE KAZUYA
PRETENDE ACABAR CON SU VIDA
CONFLICTO MUTUO
ENCUENTRA A SU MAESTRO
ROGER & ALEX
TRABAJA DURO PARA DEVOLVERLE A NINA LA MEMORIA Y COMPONER UNA RIÑA ENTRE HERMANAS
HWOARANG
FOREST LAW
¿SECUESTRADO POR PAUL?
ESTÁ CONTROLADA POR OGRE
PAUL PHOENIX
PADRE E HIJO
NINA WILLIAMS
GUN JACK
QUIERE RESTABLECER A JACK PORQUE LA SALVÓ
MODELO RESTAURADO DE JACK-2. SE DIRIGE AL GRUPO MISHIMA POR ORDEN DE JANE, A QUIEN SALVÓ 19 AÑOS ATRÁS
MARSHAL LAW
COMPAÑEROS DE ENTRENAMIENTO
JANE
SU SUCESOR PERSIGUE DERROTARLO





RE
TEKKEN FORCE
EJÉRCITO PRIVADO DEL GRUPO MISHIMA. DESTRUIDO POR OGRE
*HEIHACHI PROMUEVE EL TORNEO PARA ATRAER A OGRE
ARMOUR KING
AMIGOS ÍNTIMOS
KING
EN EL MISMO ORFELINATO
KING THE FIRST
DIFUNTO
QUIERE OBTENER NUEVOS PODERES
EDDY GORDO
?
TIGER JACKSON
UN BAILARÍN ILUSORIO QUE APARECIÓ DE REPENTE Y QUE EMPLEA EL CAPOEIRA
LEGENDARIO MAESTRO DE CAPOEIRA
ENSEÑÓ A EDDY EL CAPOEIRA EN LA PRISIÓN. ¿LUCHÓ CON EL PADRE DE HEIHACHI EN EL PASADO?
DESAPARECIDO
KAZUYA MISHIMA
QUIERE CONSTRUIR EL PARQUE DE ATRACCIONES IDEAL
LING XIAOYU
MASCOTA
DESAPARECIDA
JUN KAZAMA
ESTÁ ENAMORADO
PANDA
NO LE GUSTA KUMA. GUARDAESPALDAS Y MASCOTA DE LING
DESAPARECIDO
BAEK DOO SAN
KUMA
MADRE Y ALUMNO
MADRE DE KUNA
FALLECIDA
GUARDAESPALDAS Y MASCOTA DE HEIHACHI. DOS GENERACIONES SE LA TIENEN JURADA A PAUL
JACK-2
USAR PARA RESTAURACIÓN
P.JACK
MOKUJIN
MUÑECO DE ROBLE PARA ENTRENAMIENTO. EMPIEZA A MOVERSE CON UNA MISTERIOSA VOLUNTAD AL DESPERTAR OGRE

VESTIDOS PARA LUCHAR

Por supuesto, todo el mundo se fijará en los gráficos y la jugabilidad cuando *Tekken 3* llegue a estos lares, pero mientras, *PSM* echa un vistazo a la historia de los personajes y descubre cuáles son sus motivaciones...

Podrías, claro, limitarte a tomar el pad y jugar a *Tekken 3* a más no poder sin pensar una sola vez en los personajes del juego. Pero todos tienen una razón para estar en el torneo, y algunos llevan por aquí bastante más tiempo que otros.

Todo empezó cuando Heihachi Mishima, jefe de pelos revoltosos de un grupo financiero mundial, decidió promover lo que ahora se da en llamar el Torneo Rey del Puño de Hierro, que enfrenta a los mejores luchadores del planeta. No tarda en verse que, a tenor del modo en que se maneja (o más bien maneja a sus rivales), Mishima ha devorado las pelis de Bruce Lee en sus ratos de ocio y se ha aprendido de paso uno o diez truquitos.

Sin embargo, sin contrincantes su victoria no tendría sentido, y al poco se inscriben de forma temeraria ocho aspirantes. No podría ser un grupo más dispar, y varios de ellos tienen un estado de salud mental cuestionable. King, por ejemplo, es un cura luchador de México que, entre luchas, en las que se viste de leopardo, dirige un orfanato en lo que parece la Suiza rural. O Paul Phoenix, un artista marcial cuya obsesión por ser conocido como el mejor luchador del mundo indica un grave problema de confianza en sí mismo. Se pasa la mayor parte de los torneos luchando con el oso Kuma, mascota de Heihachi, y es uno de los pocos personajes que pueden competir con el anfitrión por el premio al «peinado más tonto en la historia de los videojuegos».

Yoshimitsu es un samurai ciborg de la era espacial en busca de su maestro, un tal Dr. Boskonovich que fue secuestrado por la corporación Mishima y obligado a trabajar en sus proyectos secretos y, sin duda, nocivos para la capa de ozono. Nina Williams es una agente secreta irlandesa (bueno, una asesina, más bien) enviada con órdenes de matar a Mishima, pero cuya rivalidad fraternal entorpece su tarea. Marshall Law es un veloz experto en artes marciales que lucha por deshacer los agravios de este mundo (probablemente). Luego está Michelle, una americana nativa con algunas preguntas para Heihachi en relación a las leyendas de un Dios de la Lucha y el tesoro secreto de su tribu. También está Jack, un ciborg militar ruso que desarrolla una conciencia y gusta de salvar a chicas que se pasean por zonas de guerra química. Por último hallamos a Kazuya Mishima, emparentado con el hombre que celebra el torneo. Es, de hecho, el hijo de Heihachi y, por un extraño giro de los acontecimientos, su ansia de poder le lleva a zurrar a su propio padre antes de lanzar su cuerpo derrotado por un barranco sin el menor atisbo de remordimiento.

Pasan dos años y Kazuya, mareado por sus continuos aumentos de poder y riqueza, organiza el segundo Torneo Rey del Puño de Hierro. Dos nuevos contendientes entran a escena. La primera en machacar los miembros de Kazuya es Jun, de Japón, cuyo odio hacia Mishima Junior es bastante obvio, pero no así el motivo. A continuación viene Lei Wulong, un atlético detective de Hong Kong que se apunta al torneo tras el rastro de Bruce, un experto en Thai boxing que planea usar el Puño de Hierro como un medio para escapar de la implacable persecución de Lei.

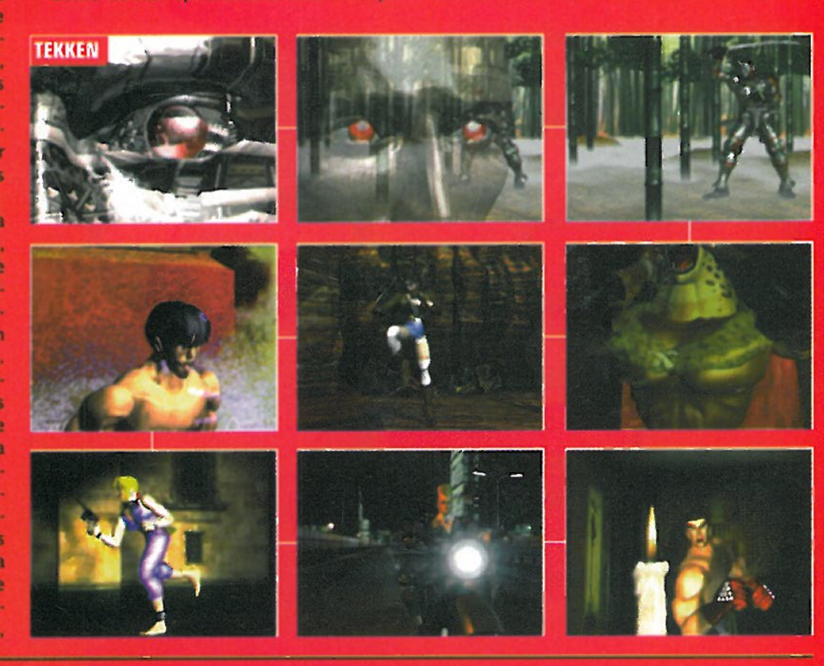
Como no han aprendido la lección la primera vez, vuelve el resto del grupo. Paul pierde de nuevo el torneo tras pasarse la mayor parte del mismo entregado a la lucha con su viejo y peludo adversario Kuma. King, que se había dado a la bebida y vagaba de noche por oscuras callejuelas, recobra de pronto sus ganas de combatir. Y menos mal, porque ahora hay más niños que alimentar. Yoshimitsu, ahora jefe del clan Manji, un grupo de ladrones que observa los principios de Robin Hood, espera repartir las riquezas de Mishima entre los pobres. Las riñas de Nina con su hermana siguen impidiendo su misión, Michelle aún quiere unas cuantas respuestas y Law ha encontrado más agravios que deshacer. Pero ¿quién iba a arruinar la diversión de Kazuya, sino su propio padre? Justo después de trepar por la pared del acantilado, Heihachi vence a su hijo y recupera el control de la corporación de su familia. Resulta que Kazuya había acordado algún tipo de pacto con el diablo, fuente de su misterioso poder. Sin saber este aspecto crucial, Heihachi arroja a su hijo al cráter de un volcán cercano.

Resuelto a reparar el daño causado por el desastroso reinado de su hijo y restaurar la confianza de otros líderes financieros, Heihachi forma Tekken Force, un ejército privado entrenado para poner fin a los conflictos entre naciones, dar de comer a los pobres y realizar buenos actos en general. Por fin se logra la paz mundial.

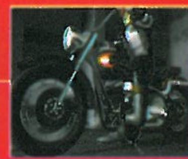
Quince años después, mientras excava un antiguo yacimiento de los indios americanos, la Tekken Force de Heihachi se encuentra una misteriosa criatura. El intento de capturarlo por orden del hombre de delirante peinado fracasa miserablemente, haciendo que Heihachi se pregunte si su equipo se ha topado con el misterioso Dios de la Lucha. Mientras, en el

TEKKEN

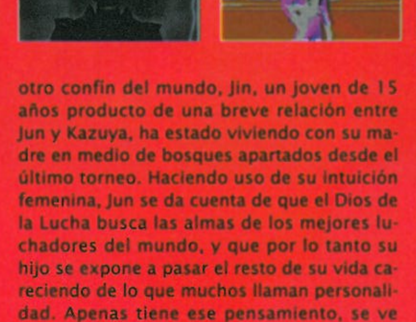
JUN SE DA CUENTA DE QUE EL DIOS DE LA LUCHA BUSCA LAS ALMAS DE LOS MEJORES LUCHADORES DEL MUNDO Y QUE POR LO TANTO SU HIJO SE EXPONE A PASAR EL RESTO DE SU VIDA CARECIENDO DE LO QUE MUCHOS LLAMAN PERSONALIDAD.











otro confín del mundo, Jin, un joven de 15 años producto de una breve relación entre Jun y Kazuya, ha estado viviendo con su madre en medio de bosques apartados desde el último torneo. Haciendo uso de su intuición femenina, Jun se da cuenta de que el Dios de la Lucha busca las almas de los mejores luchadores del mundo, y que por lo tanto su hijo se expone a pasar el resto de su vida careciendo de lo que muchos llaman personalidad. Apenas tiene ese pensamiento, se ve obligada a enfrentarse a ese demonio. Incapaz de derrotarlo, muere protegiendo a Jin, a quien hacía tiempo dijo que en caso de apuros fuera a ver a su abuelo. Jurando vengar la muerte de su madre, Jin pide a Heihachi que le enseñe la técnica necesaria para destruir al Dios de la Lucha.

Tras entrenar sin descanso y ganar muchos torneos durante los últimos 19 años, Paul, de 46 años, intenta de nuevo llevarse el torneo que siempre se le ha escapado. Su tarea puede resultar dura, no obstante, ya que, si bien Kuma ha muerto de viejo, su hijo ha pasado toda su vida entrenando con el objetivo de derrotar a Paul en combate. Éste también consigue convencer a Forest Law, hijo de Marshall, para que se inscriba en el torneo, a pesar de la oposición de su padre. Tras muchos años resolviendo el crimen internacional, Lei también asiste al torneo, tentado por la promesa de Heichachi de una recompensa personal a la que el súper policía no puede resistirse.

King también hace acto de presencia, pero tras la máscara de leopardo se oculta el rostro de un joven de 28 años criado en el orfanato. Entrenado por Armour King después de que King fuera hallado muerto, su sustituto ha averiguado la verdadera identidad de su asesino y se dirige al torneo resuelto a tener una charla con el Dios de la Lucha.

En algún otro lugar, mientras intenta reprogramar a Jack después de que un satélite lo desactivara al acabar el último torneo, Jane tropieza con un programa que pertenece a Industrias Pesadas Mishima, una sucursal del imperio de Finanzas Mishima. Tras instalar un programa sucedáneo de emergencia, Jane se dirige a la corporación Heihachi con Gun Jack para devolver el resto del código secreto a los bancos de memoria de Jack.

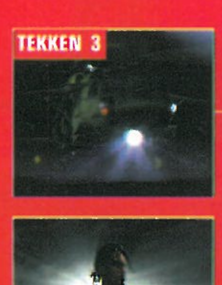
Tras pasar los últimos 15 años en la cámara de hibernación del Dr. Boskonovich, Nina está a punto de despertar tan fresca como el día en que las tropas de Heihachi la pillaron discutiendo con su hermana en lugar de cumplir su contrato. Anna se consiguió su propia cámara y ajustó el despertador para que coincidiera con el de Nina, a fin de seguir con su disputa.

La sangre nueva viene de la mano de Julia Chang, una arqueóloga criada por la tribu de Michelle y dispuesta a descubrir qué le pasó a su madre adoptiva. Bryan Fury también hace su primera aparición en el torneo, con la tarea de recoger los datos cerebrales del Dr. Boskonovich. Dado que tendrá que pasar por encima del mejorado Yoshimitsu para completar con éxito su misión, puede que haga un mutis repentino. Un personaje de nombre impronunciable, Hwoarang, se une a las caras nuevas del torneo y ha jurado usar su habilidad en el Tae Kwon Do para vengar a su maestro y mentor Baek, que resultó maltrecho de un altercado con el Dios de la Lucha. Ling Xiaoyu, una chica china de 16 años, está metida en el ajo por dinero. Obsesionada con la idea de construir un parque de atracciones en su tierra natal, Ling espera que en caso de ganar el torneo Heihachi cumplirá su promesa de costearlo. Por último, Eddy Gordo, heredero al trono de una de las familias más ricas de Brasil, presenció el asesinato de su padre a manos de una organización rival. Tras un tiempo en prisión empleado en aprender el arte de la lucha Capoeira, Eddy se apunta al torneo en busca de información que pueda conducirle al asesino de su padre.

Mientras, tras cuatro años de entrenamiento bajo la dirección de Heihachi, Jin está listo. El tercer Torneo puede al fin empezar...



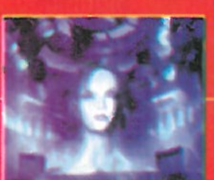
NO TARDA EN VERSE QUE, A TENOR DEL MODO EN QUE SE MANEJA, MISHIMA HA DEVORADO LAS PELIS DE BRUCE LEE EN SUS RATOS LIBRES Y SE HA APRENDIDO DE PASO UNO O DIEZ TRUQUITOS.



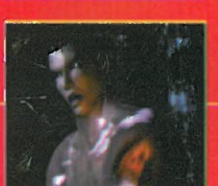









PERFIL DE LOS PERSONAJES



Sólo cuenta con 19 años, pero el hijo de Kazuya y Jun tiene grandes responsabilidades. Ha pasado los últimos cuatro años bajo la implacable enseñanza de su abuelo. Jin ha sintetizado los distintos estilos de lucha de sus padres en una mezcla única de judo y karate, aunque se pueden reconocer un montón de movimientos de Kazuya y es probablemente el más completo del lote. Ahora lo único que tiene que hacer es derrotar al horrible Dios de la Lucha que se llevó la pacífica vida de su delicada madre.

JIN KAZAMA



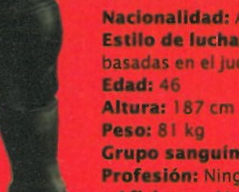


Nacionalidad: Japonés
Estilo de lucha: Estilo Mishima avanzado de karate, estilo Kazama de autodefensa
Edad: 19
Altura: 180 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: AB
Profesión: Artista marcial
Aficiones: Largos paseos por el bosque
Gustos: Su madre (por desgracia, ya fallecida)
Aversiones: Mentir

Se niega a aceptar que quizá es demasiado viejo para estos berenjenales, como ciertas estrellas del rock octogenarias que nos vienen a la cabeza. Sin embargo, en los años transcurridos desde el último torneo, Paul se ha convertido en un luchador de talla mundial, y la habitación de cualquier adolescente ambicioso está adornada con pósters suyos en acción. Si es algo sensato, esta vez se apartará de violentas criaturas Dada su sorprendente forma atlética y sus ataques, podría al fin llegar a lo más alto.

PAUL PHOENIX



Nacionalidad: Americano
Estilo de lucha: Artes marciales combinadas basadas en el judo
Edad: 46
Altura: 187 cm
Peso: 81 kg
Grupo sanguíneo: O
Profesión: Ninguna
Aficiones: Motocicletas
Gustos: La pizza e ir en su moto
Aversiones: Caerse de ella

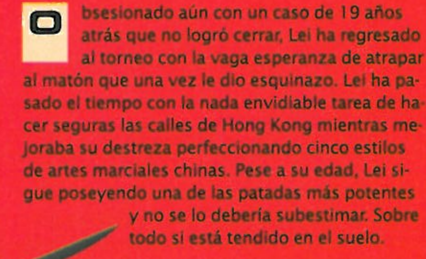


Tras dedicar toda su vida a entrenarse en el dojo de su padre, Forest está ansioso por ponerse a prueba en el circuito mundial. Su padre, sin embargo, no cree en la violencia sin sentido y le prohíbe inscribirse en la contienda. No obstante, el joven Forest se une a los otros aspirantes, convencido de que su veloz y variado repertorio de ataques tumbará a sus rivales. A juzgar por la airada reacción de su padre al enterarse, puede que Forest se enfrente a su particular torneo del Puño de Hierro cuando vuelva a casa.

FOREST LAW




Nacionalidad: Americano
Estilo de lucha: Artes marciales influidas por el Shaolin
Edad: 25
Altura: 177 cm
Peso: 66 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Barrendero de dojos
Aficiones: Ir de compras
Gustos: Tarjetas de crédito
Aversiones: Ir de paquete en la moto de Paul



Obsesionado aún con un caso de 19 años atrás que no logró cerrar, Lei ha regresado al torneo con la vaga esperanza de atrapar al matón que una vez le dio esquinazo. Lei ha pasado el tiempo con la nada envidiable tarea de hacer seguras las calles de Hong Kong mientras mejoraba su destreza perfeccionando cinco estilos de artes marciales chinas. Pese a su edad, Lei sigue poseyendo una de las patadas más potentes y no se lo debería subestimar. Sobre todo si está tendido en el suelo.

LEI WULONG




Nacionalidad: Chino
Estilo de lucha: Artes marciales chinas de cinco estilos
Edad: 45
Altura: 175 cm
Peso: 65 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Policía
Aficiones: Películas, siestas
Gustos: Productos de Sony
Aversiones: Crímenes, villanos



El nuevo King no ha tenido una vida precisamente feliz. Criado en el orfanato de su mentor, se sintió obligado a asumir su labor tras oír que éste había muerto en combate. Entrenado por Armour King, el aliado de su predecesor, y llevando la misma máscara y cola ridículas, el joven King quizá sea más lento que otros luchadores, pero si se le da la ocasión es tan letal como su antecesor. Ah, y tiene la mente puesta en la venganza, así que harías bien en apartarte de su camino.

KING







Nacionalidad: Mexicano
Estilo de lucha: Lucha libre
Edad: 28
Altura: 200 cm
Peso: 90 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Luchador profesional, dirección del orfelinato
Aficiones: Contentar a los niños
Gustos: Sesiones de bebida con Armour King
Aversiones: Las lágrimas de los niños



Asesina incompetente que deja que su vida personal interfiera en su trabajo. Habría acabado con Heihachi hace mucho, pero afirma que su hermana siempre se mete en medio. Sin embargo, capturada por los secuaces de Kazuya tras fracasar en su intento de matarlo al acabar el último torneo, ha pasado durmiendo los últimos 19 años y ha perdido la memoria. Así que no sólo debe estar más fresca que una rosa, sino que ni siquiera sospecha que tiene una hermana con la que vale la pena pelearse.

NINA WILLIAMS





Nacionalidad: Irlandesa
Estilo de lucha: Técnicas mortales basadas en el aikido
Edad: 22
Altura: 161 cm
Peso: 49 kg
Grupo sanguíneo: A (cambió durante la hibernación)
Profesión: Asesina (aunque se distrae con facilidad)
Aficiones: Reuniones de Amnésicos Anónimos



Vuelve el Robin Hood del mundo del latrocinio cyborg, alardeando de partes mecánicas mejoradas que le permiten unos movimientos más fluidos que antes. Su relación con su creador, el Dr. Boskonovich, raya en una extraña y casi fanática devoción de esclavo, por la cual el robot de aspecto ninja acude al rescate de su amigo del alma cada vez que éste se encuentra en apuros. Por desgracia para nuestro hábil luchador de metal, esto tiende a coincidir con cada torneo del Puño de Hierro. Exacto, más vale seguir adelante.

YOSHIMITSU







Nacionalidad: Ninguna
Estilo de lucha: Artes ninja «Manji»
Edad: Desconocida
Altura: 178 cm
Peso: 63 kg
Grupo sanguíneo: O (al parecer tiene sangre)
Profesión: Líder de la pandilla de ladrones manji
Aficiones: Ver sumo, navegar por Internet
Gustos: Las recreativas de Shinjuku
Aversiones: Los malos y los jugadores pésimos



Ling, la contendiente más joven, es una individua de talento pero loca de atar y con mucha confianza en sí misma. Obsesionada con los parques temáticos, zurra sin despeinarse a los guardaespaldas de Heihachi antes de amenazarlo a él mismo. En vez de matarla, Heihachi accede a construirle su feria de diversión china a condición de que se inscriba en el torneo y lo gane. Su agilidad y su amplio abanico de movimientos podrían obligar al jefe de la Corporación de Finanzas Mishima a gastar bastante más dinero de lo que tenía pensado.

LING XIAOYU








Nacionalidad: China
Estilo de lucha: Artes marciales basadas en Hikka Ken y Hakke Sho
Edad: 16
Altura: 157 cm
Peso: 42 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Estudiante y cuidadora de pandas
Aficiones: Viajar y visitar parques de atracciones
Gustos: Bollos cocidos chinos, patos de Pekín
Aversiones: Profesores de mates

PERFIL DE LOS PERSONAJES



Creyéndose pseudo invencible, convicción que parece afectar a los arrogantes luchadores y timadores de calidad mundial, Hwoarang se sorprendió cuando una lucha que intentó amañar se saldó con un empate entre él y un tal Jin Kazama. Perturbado desde entonces, el estudiante de Baek planea vengar la derrota de su profesor contra el siniestro Dios de la Lucha, así como mejorar su historial contra el nieto de Heihachi. Al igual que su maestro, el discípulo de Baek es un personaje muy accesible de patada fácil, muy popular entre los jugadores.

HWOARANG

Nacionalidad: Coreano
Estilo de lucha: Tae Kwon Do
Edad: 19
Altura: 181 cm
Peso: 68 kg
Grupo sanguíneo: O
Profesión: Líder de pandilla callejera
Aficiones: Navegar en yate (¿ein?)
Gustos: El rock y la lucha
Aversiones: El karate estilo Mishima y Jin Kazama (sorpresa, sorpresa)







El joven y rico Eddy recibió pronto una lección sobre «el dinero y la felicidad» cuando al volver a casa de la escuela halló a su padre herido de muerte por representantes de un cártel de droga que intentaba eliminar. Oculto en prisión, Eddy aprendió el estilo de lucha Capoeira gracias a un preso y está listo para continuar la obra de su padre. Su estilo les complicará la vida a sus rivales, aunque ciertas secuencias de sus combos ofrecen puntos débiles que los adversarios expertos pueden distinguir.

EDDY GORDO

Nacionalidad: Brasileño
Estilo de lucha: Capoeira
Edad: 27
Altura: 188 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Ninguna (es dura la vida de los ricos, ya se sabe)
Aficiones: Entrenamiento en liderazgo
Gustos: El poder
Aversiones: La debilidad

HEIHACHI MISHIMA

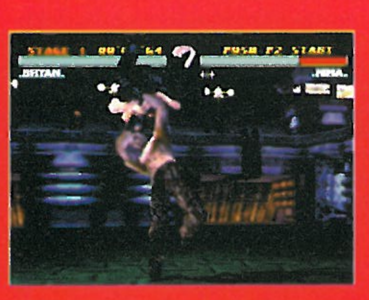


Siendo como es el organizador de todo el asunto, Heihachi cree de justicia participar en el torneo. Pero no te burles de su ridículo peinado canoso ni empieces a hacer bromas sobre pensionistas, porque Heihachi sigue tan letal como siempre, espoleado por una renovada pasión por la lucha. Probablemente. Pero lo que seguro que sabe es que Jin parece capaz de poseer el mismo poder malvado que su padre, Kazuya. Tras deshacerse de su hijo en el último torneo, Heihachi no tiene el más mínimo dilema moral en cuanto a eliminar esta vez a su nieto.

JULIA CHANG



Estudiante de arqueología que pasa su experiencia laboral con la tribu de Michelle. Abandonada de bebé en las ruinas de la América india y rescatada por Michelle, Julia aún tiene que mostrar alguna cicatriz psicológica profunda. La arremetida del capitalismo la ha obligado a adoptar las dotes de lucha de su salvadora a fin de defender a su familia adoptiva. Ha viajado al torneo con la intención de vencer al Dios de la Lucha, que ha sido el eje de las leyendas de los nativos americanos.



Bryan es la clase de individuo con el que menos te apetecería tener un mano a mano. Por su aspecto, cualquier acción que emprenda seguro que será desagradable. Exmiembro de la Organización de Policía Internacional muerto en servicio durante un tiroteo relacionado con drogas, el cuerpo de Bryan fue a parar a las manos del Dr. Abel, un científico de 88 años. Tras ser revivido por el doctor, Bryan se apunta al torneo decidido a usar sus habilidades en kickboxing en la cabeza metálica de Yoshimitsu, como medio para llegar al Dr. Boskonovich y su conocimiento de todo lo que tiene que ver con ciborgs.

GUN JACK



Después de perder toda emoción tras su desactivación al final del último torneo, Jack ha sido reprogramado por la mujer a la que salvó cuando no era más que una chiquilla. La chica se convirtió en una física de éxito (¿existe algo así?), y ha enviado a este enorme depósito de chatarra ambulante a la batalla con la esperanza de recuperar los segmentos desaparecidos de su programa emocional. En las manos apropiadas, Gun Jack puede causar un daño considerable sin esfuerzo alguno. Menos mal, porque la rapidez y la agilidad no son sus puntos más fuertes.

KUMA



Parecido sin duda a su madre, Kuma dedica su tiempo a ser guardaespaldas de Heihachi, en lugar de pescar salmones y perseguir turistas. Y, como su madre, siente una malsana obligación de vencer a Paul en combate. No obstante, aunque lo abultado de su naturaleza no debería plantear problemas a la mayoría de oponentes, cuando lo controla un jugador experto su fuerza puede convertir a Kuma en un rival formidable. Ah, y bebe los vientos por el Panda de Xiaoyu.

MOKUJIN



Mokujin es un muñeco de entrenamiento hecho a partir de un roble de 2.000 años. Aunque solía estar en un museo, la llegada del Dios de la Lucha ha reavivado su espíritu de batalla. Adopta sin cesar el estilo de cualquiera de los luchadores, por lo que predecir sus movimientos implica un doloroso sistema de tanteo.

ANNA



Anna no acepta la idea de envejecer. Esto se debe a que Nina retuvo su aspecto juvenil a causa de un experimento criogénico instigado por Kazuya después de que la rubia irlandesa no lograra acabar con su vida controlada por el mal. Anna, pues, pasó los últimos 19 años en suspensión criogénica voluntaria, ajustando la alarma para que coincidiera con el despertar de su hermana y poder continuar así su interminable riña de celos.

DR BOSKONOVICH



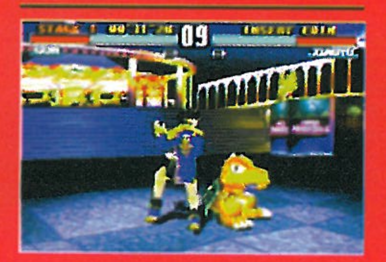
Mientras desarrolla a Yoshimitsu y a otros individuos ciborg, el doctor intenta hallar una cura para su hija, actualmente dormida en uno de los dispositivos criogénicos del científico. Tras un accidente durante un experimento, Boskonovich queda infectado por un organismo mortal y su única esperanza de sobrevivir él y, por lo tanto, su hija, reside en obtener la sangre del Dios de la Lucha. Yoshimitsu se ha ofrecido para conseguírsela, pero con el estilo de lucha del doctor puede que sea él mismo quien la obtenga.

PANDA



La mascota Panda de Ling Xiaoyu se transformó de una adorable y mimosa bola de pelo en una adorable y luchadora bola de muerte, gracias a la escuela de verano de Heihachi de técnicas avanzadas de lucha para osos. Aunque Kuma la quiere, Panda mantiene las distancias y se hace la difícil.

GON



Creado por el artista del manga Masashi Tanaka. Desde su primera aparición en los tebeos semanales japoneses hace seis años, este fuerte personaje tipo dinosaurio ha rechazado a cualquier cosa lo bastante estúpida como para considerarse un adversario digno. Como de la parte superior de su cuerpo no sale prácticamente nada que pueda llamarse brazos, Gon depende de ataques a base de mordeduras.

TIGER



Disponible sólo tras terminar el juego con todos los demás personajes, Tiger es el alter ego marchoso de Eddy Gordo. Su estilo, cosa lógica, es similar al de Eddy y, de resultas del *look* años setenta de Tiger, un tanto más apropiado. Con él resulta fácil hilvanar combos de impresionante ejecución gráfica.

OGRE



Poco se sabe del Dios de la Lucha. Según una leyenda de los indios americanos, Ogre representa un arma de guerra dejada en la Tierra en tiempos remotos por criaturas del espacio. Capaz de calcular y absorber la estructura de todas las cosas vivas que luchan, Ogre busca almas cada vez más fuertes para avivar su sed de conocimiento sobre combate. En su forma humanoide, Ogre puede representar un serio desafío.

TRUE OGRE

Una vez vencido, Ogre revela su verdadera forma: una horrible masa poligonal con alas y brazos tipo tentáculo. Justo antes de batallar ingiere el alma de Heihachi (a quien ha dejado ulcerándose en el suelo tras su derrota), en un intento de mejorar sus posibilidades frente a ti. Lo extraño es que al Sr. Mishima le deben de haber sacado antes el espíritu luchador, porque de pronto Ogre se transforma en un luchador del todo patético comparado con su forma anterior. Sus movimientos van sobrados de potencia, pero su naturaleza lenta y su inactividad ocasional resultan un lastre importante cuando lucha contra rivales de talla mundial por el trofeo del Torneo del Puño de Hierro. De hecho, pese a su apariencia, los luchadores veloces se encargarán de él con una sorprendente facilidad y, en menos que canta un gallo, se repantingarán a disfrutar de la breve secuencia final por ordenador del personaje.





LOS LUCHADORES DE NAMCO

Nadie ha podido todavía producir un título de lucha capaz de igualar (y no digamos ya superar) a la serie *Tekken* de Namco. Mientras se acerca el lanzamiento de la tercera entrega en versión PAL, *PSM* se reúne con siete miembros del equipo de *Tekken 3* para saber qué pasa entre bastidores.





[1] *Tekken 2* fue un gran paso adelante respecto a su predecesor en cuanto a gráficos y jugabilidad. [2] Lo increíble es que Namco lo ha vuelto a conseguir.





[1] El jefazo: Masaya Nakamura, presidente y director de Namco. [2] Lejos del caos de Tokio hallarás el discreto cuartel general de Namco, que alberga toda la Investigación y Desarrollo de la compañía.

Namco ha contribuido sobremanera en el éxito de la PlayStation. De los pocos títulos disponibles en el lanzamiento europeo de la consola, sería difícil ignorar la primera andanza de la compañía para PSX, *Ridge Racer*, muy jugable y muy logrado a nivel técnico. Con su siguiente proyecto, una versión de la recreativa *Tekken* de la misma compañía, Namco fijó un estándar para los *beat 'em up* de PlayStation que, hasta la fecha, sólo sus propios equipos de desarrollo han logrado mejorar. *PSM* se une a un grupo de periodistas en el edificio de I&D de la compañía en Yokohama para conocer al equipo de *Tekken 3*, cuyos integrantes son:

Hajime Nakatani - productor
Masanori Yamada - programador jefe
Naoki Ito - programador
Masahiro Kimoto - diseñador
Katsuhiro Harada - diseñador
Yoshinari Mishuzima - artista gráfico
Masashi Kubo - artista

¿Podríais darnos un breve desglose del plan de producción para un complejo juego de lucha como *Tekken 3*? Por ejemplo, el proceso de desarrollar los personajes y el sistema de mandos. ¿Qué es más importante y qué lleva más tiempo asignar?
Nakatani: Después de que el equipo terminara de desarrollar la versión para PlayStation de *Tekken 2* empezamos a planear *Tekken 3*. En esencia, lo que teníamos en la cabeza era cuánta diferencia podía expresarse al pasar de *Tekken 2* a *Tekken 3*. Entonces llegó la nueva placa System 12, que era aproximadamente 1,5 veces más rápida que la actual System 11 basada en PlayStation. La mayor velocidad de reloj permitía una mejor calidad gráfica, pero en lo que se refería a los personajes teníamos dudas sobre aumentar la cantidad sin más, así que nuestra primera preocupación fue considerar una nueva generación de personajes que se desarrollarían partiendo de *Tekken 2*. Desde un aspecto más técnico, en esta versión ya era posible la captura de movimientos para el nuevo arte marcial del Capoeira. La habíamos considerado para *Tekken 2*, pero entonces no se pudo realizar debido a restricciones. Pero lo más importante era hacer el juego aún más divertido que *Tekken 2*, así como invertir más tiempo en la vertiente técnica al objeto de encontrar el equilibrio adecuado entre los personajes.



AL PRINCIPIO DEL DESARROLLO ERA DIVERTIDO PORQUE TODOS APORTABAN SUS IDEAS SOBRE QUÉ DEBERÍA HABER EN EL JUEGO. A MEDIDA QUE SE ACERCABA LA FECHA LÍMITE EMPEZAMOS A LAMENTAR ALGUNAS DE ESAS IDEAS.

¿Alteráis o retocáis el equilibrio entre los luchadores al convertir a formato doméstico? ¿Se invierte mucho tiempo en el proceso de desarrollo intentando descubrir si una combinación concreta es demasiado poderosa?
Nakatani: No, nos aseguramos de mantener el mismo equilibrio que en la versión arcade. En cuanto a los movimientos, tendemos a contratar a los mejores jugadores de *Tekken* de Japón como probadores del juego para garantizar que eso no sucede.

Habéis mencionado la placa System 12 de Namco. ¿Fue muy difícil la conversión a PlayStation de *Tekken 3* como resultado de este cambio en la placa de la recreativa?
Yamada: Sí que resultó duro convertir el juego a PlayStation. Aunque la CPU de PlayStation es en esencia la misma que la de la System 12, fue muy, muy difícil, simplemente por la enorme cantidad de datos de movimientos y los datos de gráficos de los personajes. Nos pasamos la mayor parte del tiempo comprimiendo esos datos e intentando que cupieran en la memoria interna de la PlayStation.

De hecho, hubo un punto en el que corrieron rumores de que las restricciones de memoria estaban imposibilitando la conversión. ¿Pensasteis alguna vez que no acabaríais a tiempo?
Yamada: Estuvimos a punto, a punto, pero a la que decidí dejar de cortarme el pelo las cosas avanzaron con fluidez y volvimos al plan previsto [risas]. No, en serio, hay muchos buenos tipos de I&D en Namco que dominan la compresión de datos y que nos echaron



El «Dream Team» del desarrollo: (desde la izquierda) el productor Hajime Nakatani, el artista Masashi Kubo, el programador Naoki Ito, los diseñadores Katsuhiro Harada y Masahiro Kimoto y el programador jefe Masanori Yamada. La fuerza *Tekken* de Namco.

una mano en la conversión, como podréis apreciar por la cantidad de gente a la que se menciona en los créditos finales del juego.

Echando la vista atrás en la serie, hay unos cuantos saltos tecnológicos asombrosos entre los tres juegos de PlayStation, y *Tekken 3* presenta una rapidez y una suavidad pasmosas. ¿Hubo un aspecto concreto, o fue una serie de avances decisivos lo que os permitió producir una conversión tan fascinante?

Yamada: Bueno, es una serie de cosas, la verdad. En *Tekken 1* y *2*, por ejemplo, cada uno de los miembros de un personaje no estaba unido en realidad al polígono principal, pero en *Tekken 3* todo el conjunto está unido en un solo cuerpo. Además, como ya hemos dicho, tuvimos que idear algunas excelentes técnicas de compresión de datos de movimiento. Por ejemplo, los datos de captura de movimientos de King en *Tekken 2* eran enormes y por aquel entonces se creía que era el límite en términos de compresión, pero en *Tekken 3* sus datos de movimiento ocupan tres veces más que en el juego anterior. Eso sí que costó de conseguir.

¿Usasteis el Performance Analyser?

Nakatani: Sí, a partir de la mitad de la fase de desarrollo, más o menos.





[1] Todos en fila y sin rechistar. Los chicos de *Tekken 3* se enfrentan a las preguntas de los periodistas europeos. [2] En el nuevo modo Force se lucha con un *scroll* lateral. [3] El extraño aunque divertido juego extra *Tekken Ball*.

¿Habría sido posible la conversión sin él?

Ito: Pues sí, pero habría llevado mucho más tiempo.

¿Y qué hay de la conversión a PAL? ¿Cuál es el aspecto más difícil que implica este proceso?

Nakatani: Bueno, después de convertir los dos primeros juegos, éste ha sido fácil en comparación, pero el mayor problema sigue siendo lo ajustado de nuestro plan de trabajo. Ahora estamos desarrollando la versión americana y aún no hemos tenido vacaciones desde que empezamos la versión arcade.

¿Podemos esperar al fin una conversión optimizada del juego?

Kimoto: Ahora mismo lo estamos considerando.

Los personajes de *Tekken 3* están muy bien desarrollados y hacen gala de una características únicas. ¿Cómo se os ocurre la idea de un personaje? ¿Forman los rasgos personales de alguno de los miembros del equipo parte de la inspiración?

Kimoto: Hay muchas maneras de desarrollar un personaje. Tomemos a Eddy, por ejemplo; en realidad no es una persona concreta, pero al desarrollador le gustó la idea de un luchador de Capoeira y le pedí a uno de los artistas gráficos que creara un personaje basado en ese estilo de lucha. La verdad es que solicité a los artistas un personaje femenino para este luchador, pero se negaron, argumentando que era demasiado difícil diseñar una luchadora de Capoeira, así que el resultado fue Eddy. Para Lin Xiaoyu quisimos una cría porque la mayoría de los personajes femeninos son mayores, unos 25 años o así. Y el panda de dos colores estaba previsto para *Tekken 1*, pero entonces no se podía llevar a cabo.



CON SU CONVERSIÓN DE LA RECREATIVA *TEKKEN* DE LA MISMA COMPAÑÍA, NAMCO FIJÓ UN ESTÁNDAR PARA LOS *BEAT 'EM UP* DE PLAYSTATION QUE, HASTA LA FECHA, SÓLO SUS PROPIOS EQUIPOS DE DESARROLLO HAN LOGRADO MEJORAR.

¿Pero no hay por ahí la novia de algún diseñador, por ejemplo, o uno de vuestros héroes de infancia?

Kimoto: La verdad es que no, pero todos creemos que Mizushima se parece a Lin Xiaoyu [risas].

Algunos personajes han permanecido durante toda la serie, mientras que otros ni siquiera han dado el paso de *Tekken 2* a la última versión. ¿Cuáles fueron los puntos clave para tomar estas decisiones?

Harada: En *Tekken 2* teníamos los personajes de los subjefes que, aparte de unos pocos movimientos extra, usaban básicamente los mismos ataques que sus alter egos por defecto; no había una enorme diferencia con los personajes originales. Y mirando las cifras del porcentaje de uso de *Tekken 2* vimos que los jugadores no estaban usando estos personajes, es decir, que no eran populares ni atractivos para los consoleros. Así que decidimos aumentar el número de personajes e incrementar luego la cantidad de movimientos que cada personaje puede realizar, mientras al mismo tiempo prescindíamos de los personajes que la mayoría de jugadores no usaba.

Cuando apareció *Tekken* alardeaba de un sistema de control revolucionario en el que cada miembro se controlaba con un botón. ¿Por qué elegir este sistema de

JIN KAZAMA



Estos dibujos conceptuales para el joven Jin Kazama son un buen ejemplo del impresionante parecido que guardan la versión poligonal definitiva y la visión primigenia del artista. Bonito peinado.

LOS LUCHADORES DE NAMCO



[1-2] Aunque PlayStation manejó el resto del juego la mar de bien, los fondos en 3-D de la recreativa se han perdido.

lucha y cómo es que lo consideráis superior a otros sistemas existentes?
Harada: Al principio pensamos en un sistema donde pulsar cualquiera de los botones produciría un movimiento complejo, como en algunos *beat 'em up*, pero no quisimos hacerlo tan fácil. Queríamos hacerlo más técnico y entonces vimos que este sistema era el más adecuado para un sistema de lucha completo e intuitivo.



LO MÁS IMPORTANTE ERA HACER EL JUEGO AÚN MÁS DIVERTIDO QUE *TEKKEN 2*, ASÍ COMO INVERTIR MÁS TIEMPO EN LA VERTIENTE TÉCNICA CON EL FIN DE HALLAR EL EQUILIBRIO ADECUADO ENTRE LOS PERSONAJES.

Ahora los jugadores pueden desviar los ataques de los rivales. ¿Qué intención motivó que se implementara esto?
Harada: En *Tekken 1* y *2* (así como en el *3*) existe la posibilidad de proyectar y contraatacar, pero nos parecía que esto paraba el curso del juego. Al desviar no se interrumpe el juego; es como en las pelis de kung fu de Jackie Chan y Bruce Lee, por ejemplo. A un puñetazo desviado le sigue de inmediato el correspondiente ataque, y queríamos introducir esta característica en *Tekken 3*.

Además, la IA de *Tekken 3* parece más avanzada que en sus predecesores. ¿Cómo funciona en este juego?
Kimoto: Bueno, en *Tekken 1* y *2* la IA se basaba en las decisiones y movimientos de l jugador, pero esta vez hay un elemento de azar en la rutina de la CPU que debería complicar las cosas a los jugadores.

¿Habéis tenido tiempo para jugar a algún otro juego?
Harada: Bueno, últimamente no hemos tenido mucho tiempo de ir a los salones recreativos, pero Kimoto y yo hemos estado jugando a *Ultima Online* al llegar a casa hacia medianoche.

¿Cuáles son vuestros personajes favoritos?
Mizushima: Me gustan sobre todo Jin y Xiaoyu, que son dos de los personajes que me llevó mucho tiempo crear.
Kubo: Paul y King, porque son un poco raros comparados con los demás personajes.
Kimoto: Me gusta Nina desde el principio, pero también Eddy de *Tekken 3*, más que nada porque me costó mucho desarrollar esos personajes.
Harada: De toda la serie me gusta Heihachi, pero en *Tekken 3* mi preferido es Jin porque es el personaje principal y como tal no debía ser ni demasiado fuerte ni demasiado débil, sino bastante equilibrado. Me llevó muchísimo tiempo asegurarme de que quedaba como una buena representación del juego.
Ito: También Jin, porque no posee ningún movimiento especial que sea demasiado fuerte y además me gusta la sensación que da el control del personaje.
Yamada: Como programador, cada vez que tenía que comprobar el código elegía de forma subconsciente a Lin Xiaoyu, pero hace poco que he empezado a usar a Lei en su lugar.
Nakatani: King, porque los controles son bastante fáciles, aunque la mayoría de estos tipos no está de acuerdo. Pero también tiene muchos trucos aéreos que pueden ser complicados de esquivar.

¿Con qué disfrutasteis más, haciendo el juego o acabándolo?
Yamada: Al principio del desarrollo era divertido porque todos aportaban sus ideas sobre qué debería haber en el juego. Pero a medida que se acercaba la fecha límite empezamos a lamentar algunas de esas ideas; era aquello de «¿Por qué diablos se te ocurrió eso?» y lo pasamos muy mal. Tras terminar la versión japonesa aún tenemos que hacer las otras versiones, y esto por ahora no nos está gustando especialmente. El desarrollo en sí resultó un gran desafío, pero creo que éste es uno de los pocos equipos internos que de verdad disfrutan desarrollando un juego. Si no lo pasáramos bien no podríamos producir buenos juegos.

Ahora que la serie *Tekken* es un éxito mundial, ¿habéis notado un sustancioso aumento en vuestros salarios?
Nakatani: [risas] Bueno, no sabemos el sueldo de cada uno, aunque hay quien piensa que yo cobro un poco más que los demás.



[1] Los veteranos de *Tekken* como Heihachi y Yoshimitsu vuelven luciendo una renovación gráfica. [2] También se inscribe en el torneo una nueva generación de luchadores, claro.

¿Cómo se hace un campeón de *Tekken 3*?
Yamada: Practicando 100 veces todos los movimientos antes de ir a dormir... [risas] y jugando contra gente mejor que tú.

Por último, quién es el mejor luchador, Bruce Lee o Jackie Chan?
Todos: Bruce Lee.



El auténtico volante analógico / digital con pedales



¡Suscríbete!

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...



¡Una bolsa y un porta-CD de Sony para cada uno de los 10 ganadores!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

MC Ediciones, S.A.

Paseo San Gervasio, 16-20

08022 BARCELONA

Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

¡A LA VENTA EN TU KIOSCO!

PC FORMAT



¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!



PUNTUACIÓN

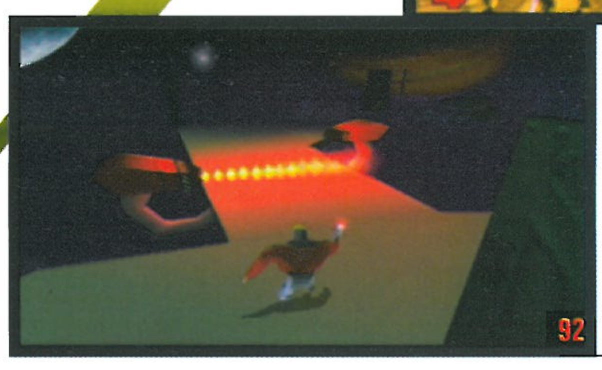
10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS









[1] El menú principal es un cementerio entero. [2] Al principio del juego se narra la historia de Dani. [3] Esta es la zona final del mapa del juego (ya no hay oscuridad sobre ningún área). [4] Vas a entrar en el Dispositivo del Tiempo, la antesala de la Guarida de Zarok. [5] Esta gárgola va a darte un buen consejo, escúchala con atención.

Medievil

«Fortesque, cabeza de melón, no la fastidies como haces siempre...»

Fortesque eres tú, y te pasarás el juego oyendo frases como ésa. El juego es *MediEvil*, el nuevo superéxito de Sony, y tu misión, llevar a Sir Fortesque (caballero difunto, ahora resucitado, del que todo el mundo se mofa) hasta el fin del mundo para combatir a Zarok, el malo más malo de todos los malos.

Eones han pasado desde que te hablamos de *MediEvil* por primera vez. Ha aparecido casi en la mitad de nuestros números...

Agosto de 1997, *PSM* 8. Fue la primera vez que vimos en funcionamiento el juego. Un soplo de aire fresco: ideas nuevas, un personaje simpático, aventuras en 3-D (género que por entonces no tenía más competencia que *Tomb Raider*)... Pensábamos que al mes siguiente, o dos meses después, tendríamos entre nuestras manos la versión acabada. Que ya entonces funcionaría bien la animación (todavía muy brusca) y el diseño de los niveles (que entonces sólo eran dos). Pero pasó un mes. Y otro. Y otro...

Abril de 1998, *PSM* 16. Segundo encuentro. Por aquel entonces, Dani (Fortesque) había mejorado mucho: se movía con mayor suavidad, y era capaz de andar, trotar, correr o caminar con sigilo. Para ello era necesario mantener pulsado uno de los cuatro botones frontales del pad, por lo que todavía la cuestión del control resultaba un tanto incómoda. Los efectos de luz que emergían de la consola eran espectaculares, como la variedad de los enemigos; y la cantidad de niveles era muy superior. Pensamos que estábamos a punto de conocer la versión acabada de *MediEvil*. Pero no. Pasó aquel mes. Y el siguiente. Y otros tantos...

Septiembre de 1998, *PSM* 21. ...Hasta el mes pasado, cuando por fin probamos el juego «casi, casi acabado». ¿Qué le faltaba? Sólo dos cosas: la traducción al castellano y la opción de guardar partidas.

Octubre de 1998, *PSM22*. Ahora, por fin, tenemos en nuestras manos todos los niveles, todos los enemigos, todas las armas, todos los escenarios, todo traducido... ¡y la posibilidad de salvar partidas! ¿Ha merecido la pena esta espera interminable? ¡Sí!

Menos mal. Toda la genialidad de las dos primeras versiones se había visto empañada por algunos defectos bastante serios: un sistema de control defectuoso no es algo que se arregle a última hora; y tampoco los problemas de la cámara. Ni la animación.

Y sin embargo, no sólo se han solucionado todos los fallos sino que, además, se han vuelto a diseñar los aspectos que ya estaban bien: los escenarios apenas se parecen a los de hace seis meses, las armas se han mejorado muchísimo, y los subjuegos y áreas secretas ahora protagonizan casi un 70% del juego. El resultado es un





[1] Estos cerebros son muy elásticos. *Salta* sobre uno para llegar al reloj. [2] Los cuervos de los Campos de Espantapájaros son unas criaturas de lo más molestas.

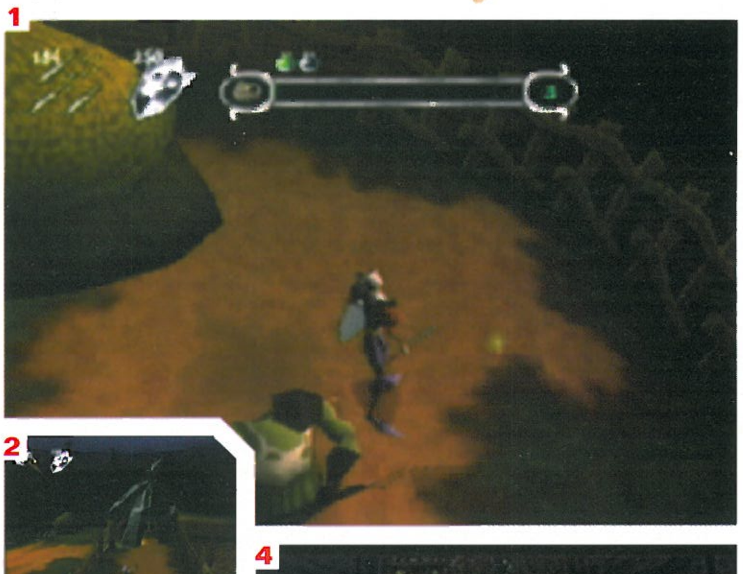






■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Millennium Software/Sony
■ DISPONIBLE	Octubre	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Aventuras 3-D

[1] Los granjeros de Gallowmere no son muy hospitalarios... [2] El misterio de los Hombres de Hojalata no tiene ningún misterio, pronto lo verás. [3] Este eres tú, Sir Daniel Fortesque. No pareces muy listo... [4] Vamos, recoge esa espada. Hay que decírtelo todo...





producto absolutamente único. Continúa recordando al genial *Ghouls 'N' Ghosts*, incluso a algunos les parecerá una versión 3-D del clásico arcade de Konami. Y es que algunas armas se parecen más que mucho: las dagas que puedes lanzar contra tus enemigos, los «ataques de poder» (manteniendo el botón de disparo pulsado durante unos instantes), las hachas arrojadizas... Si te gustaron los dos maravillosos matazombis en 2-D de las consolas de 16 bits y los arcades de los ochenta, *MediEvil* te entusiasmará. Y si no... también.

El concepto 3-D de *MediEvil* se adapta a todos los aspectos del juego: no es un 2-D con gráficos 3-D, como *Pandemonium*; ni un plataformas en 3-D con «acción 2-D», como *Crash*; ni un aventuras en 3-D con una mecánica de juego lineal, como *Tomb Raider*. Es un juego en 3-D con todo en 3-D.

La libertad de movimiento es total, ya no sólo en el escenario en el que te encuentras, sino también en los que has dejado atrás. Puedes llegar al final de un nivel y volver hasta el principio sin ningún problema. Y lo mejor: puedes salir de un nivel y volver a otro de los que ya has superado, para recoger algo de dinero y un poco de vida, si te apetece.

De hecho, lo más probable es que necesites volver a algunos niveles después de haberlos completado. En ellos hay objetos escondidos que te harán falta mucho después: las dos Piedras de Dragón, la Llave de la Caja Fuerte, el Aparato de las Sombras, la Armadura del Dragón...

Pero no te asustes, no hay peligro de perderse o quedarse atascado. Todos los puzzles de *MediEvil* tienen una solución absolutamente lógica. En ningún momento tendrás que poner tu vida en manos de la suerte. Sólo necesitas habilidad a los mandos e ingenio. Mucha habilidad y mucho ingenio.

Sony se ha tomado muchas molestias para que *MediE-*

EL MAPA

El esquema de los niveles de *MediEvil* no es una secuencia lineal, como en la mayoría de los juegos, sino un mapa. En él se refleja una parte de las tierras de Gallowmere, la parte a la que tienes acceso (los niveles que ya has superado). El resto del mapa está cubierto por un manto de oscuridad, y cada vez que superas un nivel, parte de ese manto se disuelve, dándote acceso a una zona nueva.

Al principio no tienes otro remedio que jugar en el Cementerio, el primer nivel, pero después podrás elegir distintas rutas, volver a niveles anteriores en busca de objetos, dinero, vida...

Cada nivel que hayas superado aparecerá en el mapa con una «V»; y cada nivel en el que hayas conseguido hacerte con el Cáliz de las Almas estará marcado (además de con una «V») con una pequeña copa.

Hay 19 Cálices de las Almas, uno por nivel, pero La Cripta de Dani y la lucha final con Zarok no tienen Cáliz. Eso quiere decir que, técnicamente, hay 21 niveles. Aunque habría que matizar el número: la Cripta de Dani es algo así como la Casa de Lara en *Tomb Raider*: sólo sirve para aprender a controlar al personaje y cómo funciona el sistema de Runas y Puertas. Nosotros no lo contaríamos como nivel.

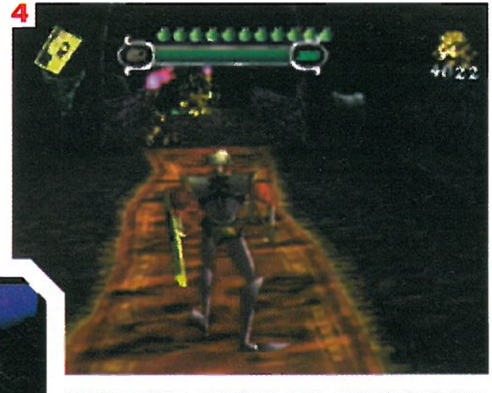
Sin embargo, en La Tierra Encantada encontrarás una Bruja que te propondrá un subjuego. Si aceptas, reducirá tu tamaño hasta convertirte en un esqueleto de pocos milímetros, y con ese aspecto tendrás que entrar en un hormiguero. Y el hormiguero, por supuesto, es tan grande como el resto de los niveles, así que se podría decir que es otro nivel (aunque no aparece en el mapa, y no tiene Cáliz). Algo complicado, ¿no?

LA LIBERTAD DE MOVIMIENTO ES TOTAL, TANTO EN EL ESCENARIO EN EL QUE ESTÁS COMO EN LOS ANTERIORES.

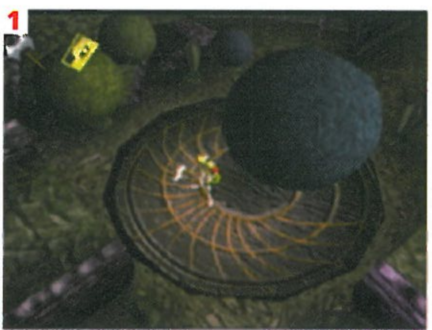






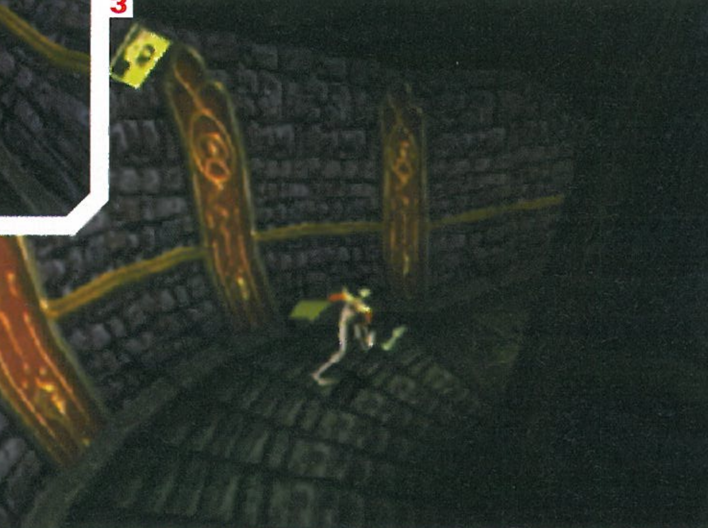


[1] Necesitas esta Runa para salir de la Cripta. [2] Venga, sal, a la aventura. [3] Qué lugar tan acogedor. [4] Pronto conocerás en persona al malo malísimo...





[1] El vestíbulo de la Guarida de Zarok es uno de los mejores (y más cortos) escenarios. [2] Estos pequeños trolls se protegen con magia (han estado husmeando en los libros de Zarok). [3] Hermoso lugar.



TODOS LOS TEXTOS DEL JUEGO HAN SIDO TRADUCIDOS AL CASTELLANO, ENCONTRARÁS UN MONTÓN DE DIÁLOGOS DOBLADOS.

vil no decepcione a nadie: además de que todos los textos del juego (muchísimos) han sido traducidos al castellano, encontrarás un montón de diálogos. Doblados. Y lo mejor es que se han utilizado infinidad de voces distintas: una para el narrador, otra para Fortesque (bastante gutural e ininteligible, algo normal tratándose de un esqueleto sin mandíbula), otra para Zarok, otra para el alcalde, otra para cada una de las estatuas de la Galería de los Héroes...

Pero las voces no son lo más importante para orientarse en el alucinante mundo de Gallowmere (el enorme escenario épico en el que está ambientado el juego), sino los libros. Encontrarás libros por todas partes. Y es que, en *MediEvil*, la información no aparece en la pantalla sin más: tienes que buscarla.

Cerca de cada puzzle, puerta u objeto suele haber un atril con un libro abierto. Si te acercas y pulsas «X», podrás leer lo que pone: a veces es una historia narrada, a veces una adivinanza... En cualquier caso, léelos todos. Y si te atascas en algún sitio, vuelve a leer todos los libros que encuentres cerca. Siempre dan pistas acerca del escenario o el argumento, no hay ninguno «de adorno» ni «para despistar».

Sin embargo, hay algo más aparte de los personajes que te hablan y los libros que te dan pistas: las gárgolas. Las hay de dos tipos: las que te sirven de «cajero automático medieval», gracias a las cuales podrás comprar flechas, dagas, etc. (con el dinero que hayas encontrado por los escenarios); y las gárgolas parlanchinas, que se limitan a hablar de lo desgraciadas que son y, sobre todo, a burlarse de ti. En algunos casos, se dignan a proferir algo con sentido, como un enigma o una determinada información, pero lo más normal es que te suelten sin el menor reparo algo como: «¡Vaya! Seguro que ni siquiera tú entiendes cómo has llegado hasta aquí, ¿eh, Dani?» Nadie te respeta...

Por desgracia, en *PSM* hemos conseguido superar el juego —con todos los Cálices y todas las armas— en 10 horas y 12 minutos (la CPU cronometra las partidas). No es mucho, más o menos es tan largo como *Crash 2*. La ventaja de *MediEvil* frente a *Crash* es que sus puzzles son mucho más complicados y numerosos, algo que, seguramente, te dará unas cuantas horas más de diversión. Y además, *MediEvil* es uno de los títulos más «rejugables» que hemos visto en PSX. Da igual que ya hayas superado un nivel, la cosa cambia por completo si vuelves a él con otra arma: nosotros regresamos al Cementerio después de conseguir la última arma (el Rayo mágico) y nos lo pasamos pipa friendo a los zombis a dos kilómetros de distancia...

Suponemos que el «cronómetro» de *MediEvil* no será sólo para que sepas cuánto has tardado en superar el juego. Lo más seguro es que cuente con un sistema de rutas secretas similar al de *Forsaken*: si superas «X» nivel en menos de «Y» tiempo, accedes a un nuevo nivel «Z», etc. Bueno, esperamos que así sea. Un detalle así duplicaría la durabilidad del juego.

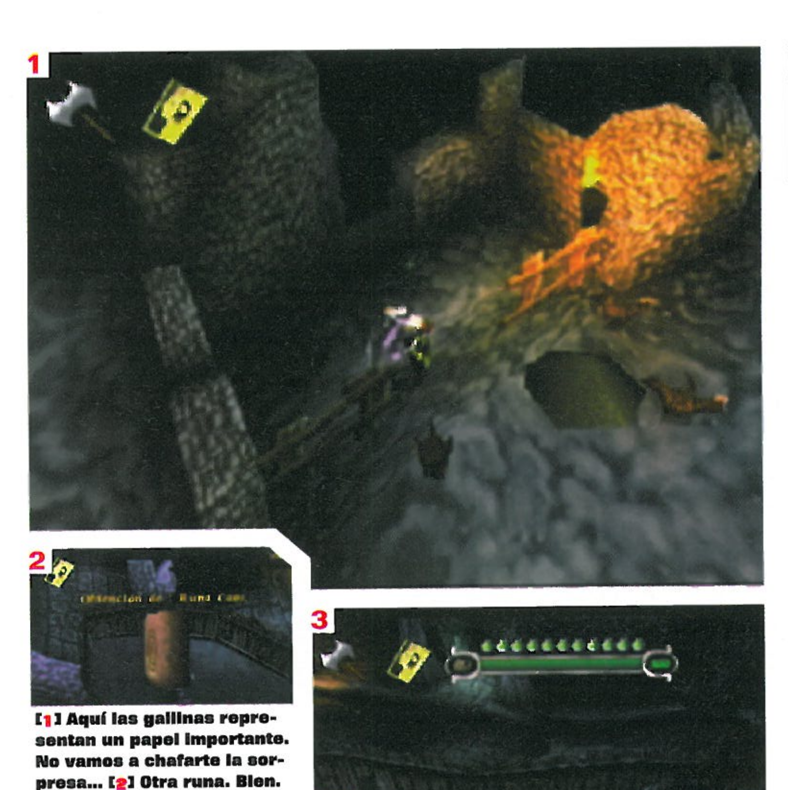
En cualquier caso, *MediEvil* es una obra maestra. La cámara, excepto en un par de ocasiones (en las que toma un plano fijo nada apropiado para saltar, hacia la mitad del juego), se mueve con absoluta soltura. La opción de «mirar» no es tan suave como la de *Tomb Raider*, pero en realidad no la necesitas. Todos los escenarios







[1] Hay un pequeño troll abajo, chillando como un histérico. [2] Los trolls pueden robarte el arma y atizarte con ella, cuida de no quedarte sin tu mejor espada... [3] Esta sala es la que aparece en la *intro* del principio. [4] Si no salvas a esos pobres campesinos, no podrás acceder al Cáliz de las Almas.



[1] Aquí las gallinas representan un papel importante. No vamos a chafarte la sorpresa... [2] Otra runa. Bien. [3] Estos bichos son de lo mejorcito en enemigos que hemos visto.

LA OPCIÓN DE «MIRAR» NO ES TAN SUAVE COMO LA DE *TOMB RAIDER*, PERO EN REALIDAD NO LA NECESITAS.

son absolutamente distintos, y enormes. Los puzzles son alucinantes, variados y muy originales. El abanico de enemigos y jefes te dejará sin aliento, como la diversidad de armas (normales y secretas). Los efectos de luz no tienen comparación posible, y la banda sonora está a la altura de las circunstancias en todo momento. ¿Y qué hay de las secuencias de vídeo? ¿Cuándo fue la última vez que viste algo tan brillante, tan perfecto y espectacular? Seguro que nunca.

Entonces: ¿por qué no le hemos concedido la nota máxima? En primer lugar, por su durabilidad. El nivel de habilidad a los mandos que exige es una cuestión de práctica y perseverancia, está a la altura de todo tipo de usuarios de PlayStation. Los usuarios de la consola gris más maduros (y las mentes más despiertas, en general), no tardarán en hallar la solución a todos los puzzles. Eso significa que, la primera vez que te pases *MediEvil*, es más que probable que lo consigas en menos de 15 horas. Y después, cuando ya conozcas todos los escenarios y puzzles, será cosa de 5 o 6 horas. Eso no es mucho...

Además, el sistema de control es fantástico, pero no tanto como el de *Crash*. ¿Por qué? Bueno, a veces, en algunos escenarios interiores, la cámara es estática (estilo *Resident Evil*) y resulta complicado calcular las distancias y ver algunas puertas.

Son dos fallos menores, desde luego, y aunque sólo tuviese un nivel seguiríamos diciendo que *MediEvil* es una obra maestra. Pero vaya, la durabilidad siempre es un aspecto importante. Eso sí: ¡es absolutamente «rejugable»!

Alternativas...

Tomb Raider II	10/10	PSM13
Crash Bandicoot 3		
Excalibur 2555AD	7/10	PSM5

VEREDICTO

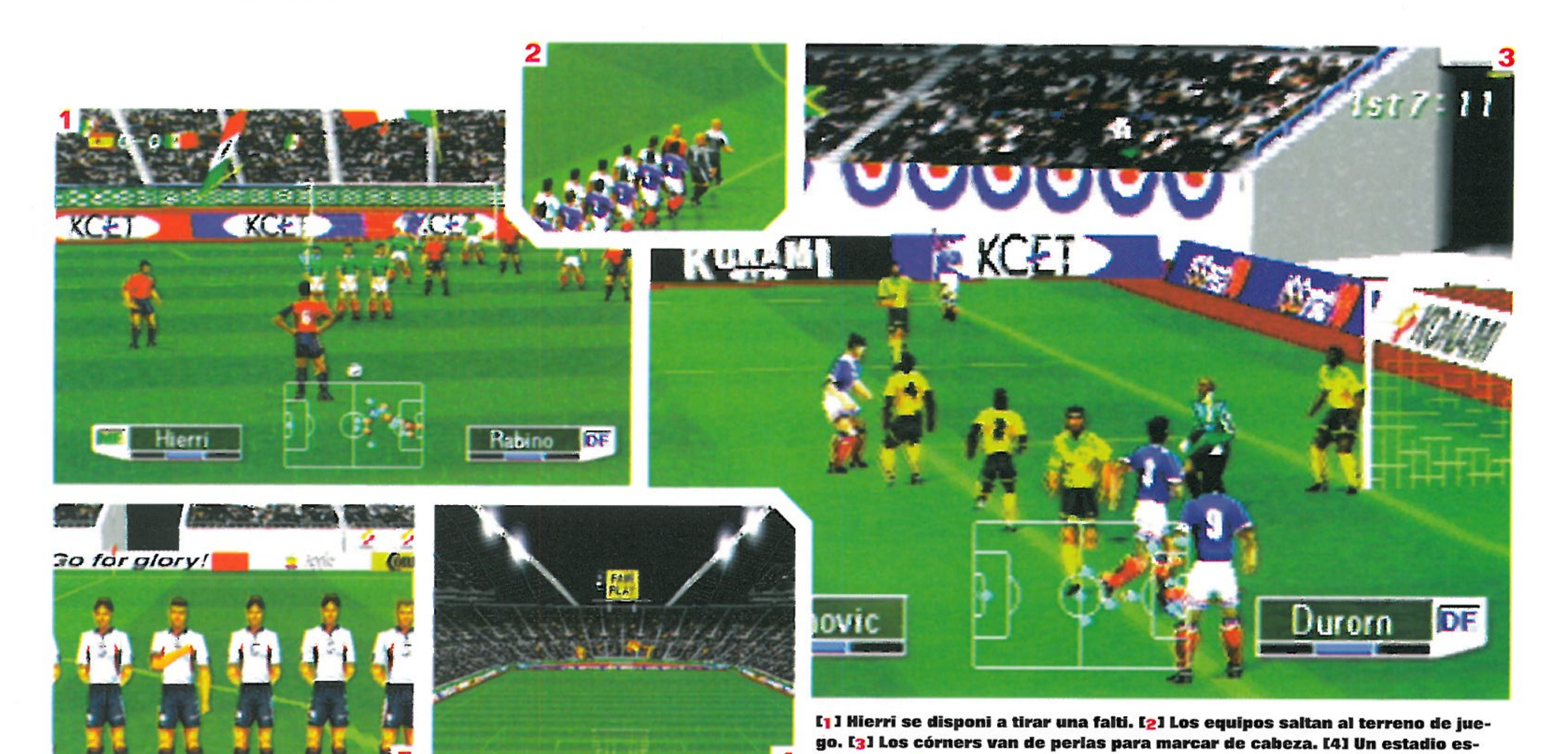
PlayStation Magazine 22

GRÁFICOS	Perfectos.	9
ACCIÓN	Absoluta.	10
ADICTIVIDAD	La de *Crash 2*, pero jugable.	10

La espera ha merecido la pena: *MediEvil* es prácticamente perfecto, y aunque no es tan largo como nos hubiese gustado, su durabilidad es mayor que la de *Crash 2*.







[1] Hierri se disponi a tirar una falti. [2] Los equipos saltan al terreno de juego. [3] Los córners van de perlas para marcar de cabeza. [4] Un estadio espléndido. [5] Escuchamos el himno con la mano en el pecho.

ISS Pro '98

Llega la secuela del mejor simulador de fútbol del año pasado... ¿El mejor simulador de fútbol de este año?

Mientras que los de Electronic Arts han estado apuntándose triunfo tras triunfo con su omnipresente saga de *FIFA* para PlayStation, sus rivales nipones de Konami se han estado dedicando, sin hacer mucho ruido, a preparar el contraataque. Ya hace más de un año que Konami irrumpió con su primer *ISS Pro* para PlayStation, un título tan bien ideado como la mejor filigrana de Ronaldo dentro del área. Gráficos estupendos, animación fluida y jugabilidad adictiva; todo este compendio de virtudes hizo de *ISS Pro* un clásico. Sin embargo, durante la pretemporada, los gurús del videojuego se han emperrado en sugerir que *Copa del Mundo Francia '98*, de EA, se ha convertido en el simulador de fútbol definitivo para PlayStation. ¿Será cierto?

Pues, hablando en términos de gestión futbolera, Konami acaba de disparar una flecha de aviso a EA con el lanzamiento de *ISS Pro '98*. A pesar de que *CDMF '98* hace gala de sus capacidades gracias a una presentación despampanante y a una secuencia introductoria espléndida, *ISS Pro '98* se precia de no presumir de tanto refinamiento visual. Coloca el disco en la consola y, antes de que te des cuenta, el comentarista (en castellano) se hace dueño y señor del micro. Algunas compañías han preferido prescindir de los comentarios en favor de los gritos de los jugadores reclamando el balón, pero en verdad no hay nada como una buena retransmisión en el más puro estilo *Estudio, Estadio*. Puede que sea algo repetitivo, pero le da mil patadas al energúmeno alarido de un central





[1] El colegiado saca otra tarjeta amarilla. [2] Ese delantero marea a toda la defensa.

EDITOR	Konami	FABRICANTE	Konami
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	9.400 pesetas	GÉNERO	Simulador de fútbol

[1] Casi todos los goles se marcan desde el área grande. [2] Solo ante el portero, la tensión se dispara. [3] Aquí tienes una perspectiva vertical. [4] Entrena para ganar.









CAMBIA LO QUE QUIERAS

Para todos aquellos que prefieran un mayor realismo, Konami ha incluido una opción de edición de jugadores. De este modo puedes cambiar los nombres de gente como «Sheallar» por el original, Shearer en este caso. Es una mejora con respecto al anterior título que se agradece.





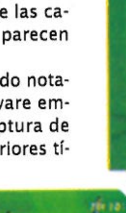


o al ahogado gruñir de un defensa en plena faena.

Los que ya conozcan el *ISS Pro* original, en seguida se sentirán a gusto con la secuela. Las premisas siguen siendo las mismas. Los jugadores son chicarrones grandes y fornidos, aunque esta vez presentan un perfil más redondeado que el de sus angulosos antecesores. **A primera vista no parece que se hayan retocado demasiado los gráficos** respecto al título del año anterior: sólo si juegas con la secuela y con el original de forma consecutiva e inmediata podrás apreciar las grandes mejoras que se han introducido. El detalle de las rayas es increíble (aunque parezca increíble puedes distinguir tanto las franjas como los escudos de las camisetas) y los estadios y el público en general parecen de verdad.

La animación también se ha pulido de un modo notable. De hecho, mientras las empresas de software empiezan a pillarle el truco a la tecnología de captura de movimientos, la experiencia de Konami en anteriores títulos le sirve para elaborar secuelas excepcionales de las que nos beneficiamos ahora. El movimiento de los jugadores es el más realista que se haya visto, aunque la naturaleza de semejante realismo provoca que las extremidades se muevan con demasiada rapidez. Pero en la repetición a cámara lenta, después de marcar un gol, el movimiento es perfecto. En ese momento, cuando los jugadores corren con el balón, puedes apreciar cómo el esférico rueda por el césped, y no da la impresión de estar pegado a las botas del jugador, como suele ser habitual en otros juegos. *ISS '98* cuenta con una frecuencia de imágenes y una sensación de nitidez y realismo mayor que cualquier otra secuela.

A LOS AFICIONADOS AL FÚTBOL LES ENCANTARÁ PORQUE PUEDES ELABORAR JUGADAS DE UN REALISMO SORPRENDENTE.









[1] El enfoque desde arriba. [2] ¿Utilizarás el escáner? [3] Un pase avanzado. [4] El portero puede sacar con la mano o con el pie.





[1] **Cada equipo cuenta con una hinchada ferviente en uno de los rincones del estadio.** [2] **No superarás a la defensa así como así. Para abrir la última línea lo mejor son los pases cortos.** [3] **¡A celebrar un gol a la banda!**



Como en la anterior ocasión, el juego presenta selecciones internacionales y, también como entonces, Konami ha utilizado nombres similares pero no idénticos a los de los jugadores reales, seguramente por algún problema de licencias. Sin embargo, podrás reconocer rápidamente a las grandes estrellas como Ronaldo o Bergkamp, ya que los programadores han realizado un estupendo trabajo de recreación. Este factor es de gran ayuda, porque tanto los jugadores como los equipos gozan de unas estadísticas de velocidad, pase o disparo determinadas, de manera que si, por ejemplo, ves que Ronaldo ha roto el fuera de juego, sabes que merece la pena pasarle el balón. El locutor nunca menciona los nombres de los jugadores en sus comentarios, por lo que tiende a decir cosas como «¡qué golazo!» o algo por el estilo. Sin embargo, en esta ocasión Konami ha incorporado una opción de edición de jugadores que te permite escribir los nombres reales de tus estrellas preferidas siempre que quieras.

Pero dejémonos de detallitos. Lo que hace de *ISS Pro '98* un gran juego es su simplicidad. Para jugar una partida basta con aprender cuatro cosas. Los pases milimetrados funcionan a la perfección, puedes lanzar pases largos y, lo que es más importante, pases avanzados. Si consigues dominar el disparo, los cabezazos, las entradas y el sprint (con uno de los botones laterales) ya casi lo tienes. Pero le falta el casi...

Es increíble la cantidad de opciones tácticas que tienes a tu disposición con tan pocos botones. Puedes elegir entre más de doce formaciones y cuentas también con una opción en pantalla para conseguir que tus jugadores presionen en una zona determinada del terreno de juego. *ISS '98* es uno de los pocos juegos que de verdad sabe lo que se trae entre manos. A los aficionados al fútbol les encantará, porque puedes elaborar jugadas con un realismo sorprendente. Por ejemplo, al martillear el botón de Triángulo, consigues un pase avanzado; se trata de un toque para que la bola ruede unos cuantos metros por delante del jugador. Casi siempre acabarás perdiendo la posesión, pero como te salga bien y te deshagas de tres o cuatro defensas, tu delantero quedará en una posición inmejorable para fusilar al cancerbero. Si entiendes de fútbol podrás construir un mayor número















[1] **El texto que aparece en pantalla ayuda a descifrar la decisión del árbitro.** [2] **Al soltar el botón Cuadrado chutas una bolea o cabeceas.** [3] **Los anuncios son reales.** [4] **¡Sheallar, Sheallar!**



[1] La animación de los jugadores ha mejorado mucho desde la versión anterior; los gráficos son más suaves, sin tantos ángulos.
[2] En caso de duda, balón largo al medio campo.
[3] La calidad de los equipos es comparable a la realidad, por lo que Inglaterra debería ganar a Gales.

LO QUE LO CONVIERTE EN UN GRAN JUEGO ES SU SIMPLICIDAD. PARA JUGAR BASTA CON APRENDER CUATRO COSAS



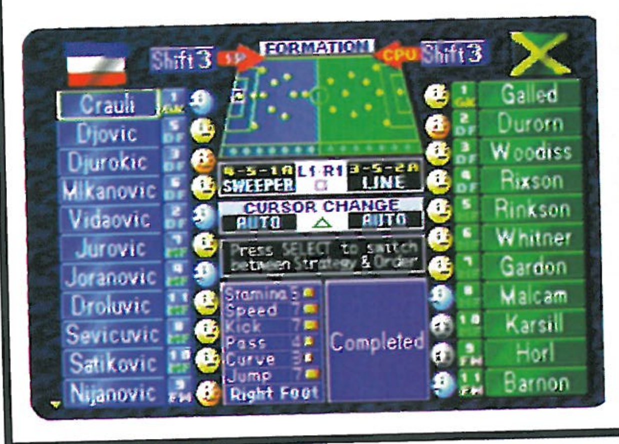
de jugadas inteligentes que alguien que no sepa. En este juego, el hecho de marcar un gol no es arbitrario. Tienes que trabajarte las aperturas, y cuando anotas sabes cómo lo has conseguido. Puede parecer una obviedad, pero los que hayan jugado a *CDMF '98* seguro que sabrán lo que es marcar un gol con un pepinazo desde 30 metros y no sentirse satisfecho ante la inoperancia del guardameta rival. En este caso no te bastará con disparos inverosímiles desde fuera del área. Lo mejor será que pruebes con chilenas, cabezazos o alguna que otra bolea sobre la salida del portero.

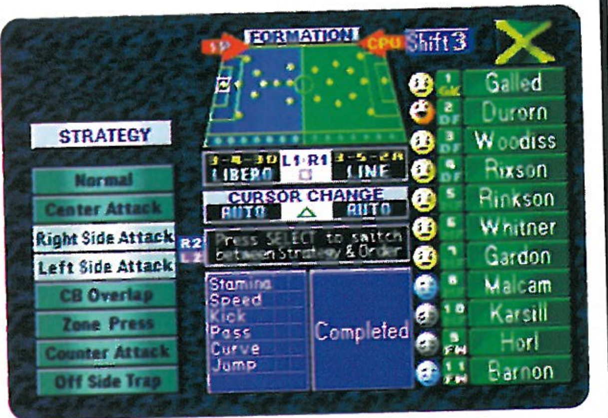
Muchos de los que se burlan de *ISS Pro* lo hacen porque parece muy lento si lo comparamos con otros juegos de fútbol para PlayStation. Es una opinión respetable, pero los defensores acérrimos de este juego responderán a los ataques aludiendo a su jugabilidad. Konami ha introducido una opción de velocidad de juego en esta versión y, pese a ser un bonito detalle, donde lo aprovecharás al máximo es en los partidos a dos bandas. Cuando juegues por tu cuenta seguro que preferirás empezar a un ritmo más pausado, porque el modo para un jugador es bastante más complicado que el de *CDMF '98*. Sea como fuere, la velocidad de *ISS '98* en términos generales es mayor que la del título del año pasado.

ISS Pro '98 es el mejor simulador que puedes comprar. Tiene muy pocos puntos débiles. Sin duda, sigue siendo el mejor simulador de fútbol del mercado.

TÁCTICAS DE PIZARRA

A medida que te conviertes en un jugador experimentado, la estrategia adquiere cada vez más importancia. Hay un montón de formaciones, y puedes jugar con un líbero o un marcador, o cuatro defensas en línea... Vamos, que tienes a tu disposición casi todas las posiciones habidas y por haber. Pero recuerda que debes comprobar el estado de salud de tus jugadores.





También dispones de un buen puñado de tácticas diferentes; fuera de juego, contraataque..., tú eliges. No obstante, es importante que la táctica por la que te decidas sea la más adecuada según la condición física de tus jugadores. Si cuentas con delanteros muy rápidos, aprovecha su velocidad, ya que pueden hacer muchísimo daño a una defensa lenta.

Alternativas...

Actua Soccer 2	8/10	PSM13
ISS Pro	8/10	[illegible]
CDMF '98	8/10	PSM18
[illegible] 98	7/10	PSM10

Edición Oficial Española PlayStation Magazine 22

VEREDICTO

GRÁFICOS	Animación fluida y vestimentas alucinantes	9
ACCIÓN	Estupenda, prácticamente insuperable	10
ADICTIVIDAD	Con dos jugadores es el cuento de nunca acabar	10

No tiene rival. Por mucho que haya gente que piense que el último título de EA es lo mejorcito del mercado, *ISS Pro '98* le supera. Haznos caso y cómpratelo.

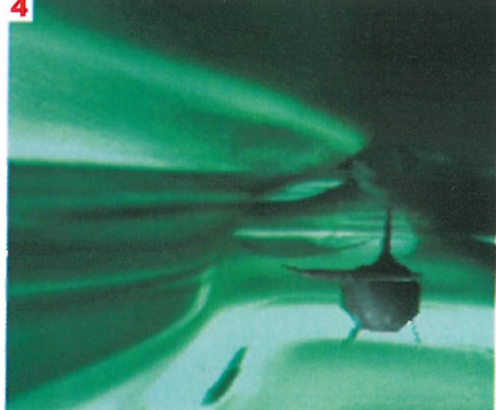


■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	SCEI	■ PRECIO	6.990 pesetas
■ DISPONIBLE	Sí	■ GÉNERO	Música interactiva



¿Muere la industria discográfica porque la gente prefiere jugar con la consola a escuchar discos? Solución: un juego con el que componer nuestra propia música...





[1] Eres un delfín en el fondo del mar y al principio sólo tienes que nadar y relajarte. [2] Podrías mirarte desde otro ángulo para animar las cosas. [3] Mejor será que accedas a un mundo musical cuanto antes. [4] Otro mundo en 3-D. Pero qué bonito.

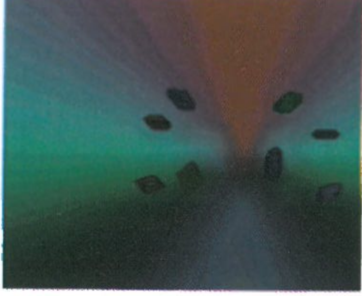
La culpa es tuya, por supuesto. ¿No ves que las ventas de discos menguan por momentos? ¿A quién se le ocurre limitarse a comprar videojuegos? Y, encima, por ahí va el Internet ése, causando estragos. Como siempre, el pecado es de cualquiera, menos de la propia industria discográfica...

Pues, mira, ahora no tendrán de qué preocuparse. Sony se ha encargado de dar forma a un híbrido que satisfará a unos y otros. *Fluid* es el primero de una serie de juegos para PlayStation que se encargarán de que música y videojuego encajen manos. En él representas el papel de un delfín (no, no haremos ningún comentario al respecto). Tu misión, por decirlo de algún modo, consiste en visitar 12 paisajes oníricos, recogiendo patrones musicales por el camino. Son gráficos «espiraloides», y sólo tienes que nadar hacia ellos. Cuando accedes a uno, nadas a través de una secuencia de vídeo en 3-D e interactúas con la música mediante los botones del pad. Suena un poco raro, ¿eh? Puede ser, pero hay más.

Cuando te haces con una melodía o dos, accedes al modo de edición de *Fluid*, que ofrece más opciones de sonido e imagen. La pieza de música del último paisaje que has atravesado aparece gráficamente dividida en ocho partes. Cada una representa un aspecto distinto de la melodía (bajos, percusión, etc.). Cuando pulsas Cuadrado, enmudeces la parte destacada. En un nivel posterior puedes alterar el volumen de cada sección y la posición de cada sonido en la escala, e incluso puedes añadir un toque de eco o un efecto retardado, si lo tuyo es ir de productor por la vida. Lo bueno empieza cuando decides crear algo desde cero. Cuantas más melodías recojas de

FLUID HA LOGRADO EL APOYO DE VARIAS ESTRELLAS DEL DANCE BRITÁNICO, Y SE PUBLICARÁN ALGUNAS CANCIONES EN TARJETAS DE MEMORIA.





Hala, toma viaje psicodélico. Eso te pasa por hacer el indio con tu pobre PlayStation...

El juego en el que antes de empezar ya estás muerto.

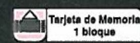


MEDIEVIL™

PlayStation

MEDIEVIL™

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo. Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.





DUAL SHOCK™

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

VAMOS A DAR LA NOTA

Componer es la esencia de *Fluid*, y no puede ser más fácil, porque todas las piezas de construcción musical están en la misma clave, así que todo encaja.
Hay dos métodos de edición: puedes añadir cosas o componer algo desde cero... Incluir partes o eliminarlas con el Cuadrado es el modo más sencillo de montar y desmontar una melodía, pero es casi imposible silenciar o dar sonido a más de una parte al mismo tiempo. Aun así, es un estupendo sistema para convertirse en *discjockey*.



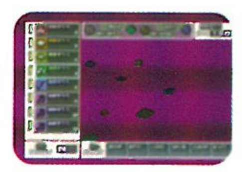
El aspecto más creativo de *Fluid* es componer una melodía desde cero.



Despeja todas las partes, empieza en la parte superior izquierda y llénalas con lo que quieras.



Ahora intenta editar partes individuales. Añade un toque de eco, un efecto retardado...



Añade un poco de percusión, bajos o lo que quieras...



...hasta que consigas una melodía de impacto. Píllate a un colega, llamaos Los algo Brothers y a triunfar.

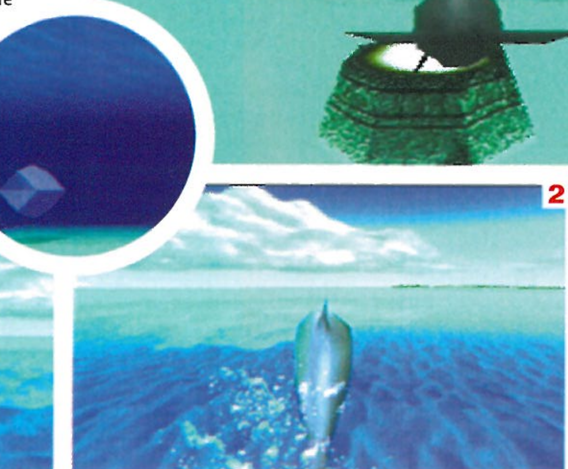
los 12 mundos, más sonidos tendrás a tu disposición. Es muy fácil, y todos los sonidos parecen encajar como por arte de magia con los demás. Cuando consigues una pista a tu gusto, sólo tienes que guardarla en la tarjeta de memoria.

Una de las opciones más divertidas es trastear con los gráficos que se despliegan al ritmo de la música. Hay efectos estroboscópicos, bolas animadas y todo tipo de efectos de ésos generados por ordenador que encuentra uno hoy en día en los programas infantiles de la tele. Hay que ver hasta qué punto se ha introducido el diablo del *acid house* en las mentes de los mocosos de este país. Lo que no hemos mencionado aún es el estilo de la música. *Dance* electrónico...

Si no te gusta, siempre puedes cambiar estilos por el sencillo método de alterar el tempo. Te ves condicionado por los sonidos que proporciona el disco, pero *Fluid* ha logrado el apoyo de varias de las estrellas del dance británico, y hay planes para publicar algunas de sus piezas en tarjetas de memoria, con lo que se incrementará bastante el valor del conjunto.

Y ya está. *Fluid* es un producto dirigido a los que quieren componer y viajar por bonitos paisajes oníricos al mismo tiempo. Puede que no les llegue a los sofisticados productos de creación musical para PC ni a la suela del zapato, pero necesitarías un ordenador de tamaño súper para ejecutarlos. Y además, no tienen delfines. Es lo que *Fluid* representa lo que resulta más interesante que el producto en sí. Muestra una faceta interactiva de la consola que no se ha explorado todavía a fondo, y abre la creación musical a un mercado enorme.

Desde luego, el carácter *dance* de *Fluid* lo circunscribe a los amantes de este tipo de música. Si lo tuyo es Celine Dion o Extremoduro, esto no te va a gustar ni un pelo. Cierto que, en este sentido, es un poco limitado, pero augura un brillante futuro a la práctica interactiva y, quién sabe, puede que PlayStation se convierta muy pronto en un auténtico estudio de grabación...



[1] Ese agujero en el fondo del mar es el área de edición. [2] La única parte en *Fluid* que requiere habilidad es cuando pretendes sacar a tu bicho del agua. [3] Luego prueba un saltito desde el lateral, [4] o desde atrás. No es que consigas nada con eso, pero al menos te da el aire.

Alternativas...

Todavía nada, pero hay otros títulos estilo *Fluid* en camino.

PlayStation Magazine 22

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Casi como si nadaras por tu tele**	***9***
ACCIÓN	**Ninguna, ¿era ésa la cuestión?**	***1***
ADICTIVIDAD	**Lo jugarás en tus horas alucinadas**	***6***

¿Quién ha dicho que los videojuegos engendran psicópatas? Te espera un mundo de paz y armonía detrás de esta esquina.





[1] Tomar las curvas es todo un arte que requiere mucha práctica. **[2]** Un nivel bajo el agua. Glu, glu. **[3]** Los peces son una pasada. En serio. **[4]** El nivel Rally seguro que será el favorito para medirse en las pruebas contrarreloj. **[5]** Los niveles son variados y muy conseguidos. Éste es, de nuevo, el circuito Rally.

S.C.A.R.S.

Puede que imitar sea el mejor modo de halagar, pero ¿qué tiene que ofrecer este último juego de carreras mini?

Puestos a buscar la quintaesencia de *S.C.A.R.S.* de Ubisoft, la miríada de polígonos deja en evidencia lo siguiente: *S.C.A.R.S.* se parece un poco a cierto juego de carreras de la SNES. Donde decimos «poco», léase «mucho». Y donde decimos «mucho», léase «¡*MARIO KART*!, ¡EL PUÑETERO *MARIO KART*!» Ejem.

Y por un buen motivo. *S.C.A.R.S.* es, en pocas palabras, un «homenaje» a uno de los primeros y mejores trabajos de Nintendo. Y donde decimos «homenaje», léase... Bueno, ya sabes lo que queremos decir. Es muy fuerte hasta qué punto ha llegado su descaro a la hora de plagiar. Así, por ejemplo, mientras que *Mario Kart* tenía los torneos «Copa de la Flor» y «Copa del Champiñón», *S.C.A.R.S.* tiene ahora las competiciones «Copa de Cristal» y «Copa de Carbono». Desvergonzado, ¿no? Sin embargo, con nueve pistas, unos seis personajes (más sus compañeros secretos, unos cuantos más avanzado el juego) y tres modos principales, se le puede perdonar a *S.C.A.R.S.* su relativa nulidad creativa. ¿La razón? En términos de jugabilidad, este título es ciertamente rico.

CON LA PRÁCTICA, TERMINARÁS USANDO EL FRENO DE MANO EN LAS CURVAS COMO SI FUERA ALGO NATURAL.

Para el sistema de conducción, los creadores de *S.C.A.R.S.* se han inclinado por el modelo «a la deriva», tan querido por los juegos de carreras de Namco y Sega, con vehículos que se deslizan y toman las curvas como si pisaran pieles de plátano. De hecho, y al contrario que otros juegos de carreras tipo dibujos animados, como *Micro Machines* y *Circuit Breakers*, *S.C.A.R.S.* es un juego con el que hay que tener paciencia al principio. Te la pegas contra todos los obstáculos y paredes que se te ponen por delante en las primeras partidas, pero con la práctica acabarás usando el freno de mano en las curvas como si fuera algo natural.





[1] Acelera justo cuando se encienda la luz verde y saldrás pitando. **[2]** Conducir de noche cuesta lo suyo. Los faros son muy buenos, eso sí.







■ EDITOR	**Ubisoft**	■ FABRICANTE	**Vivid Image**
■ DISPONIBLE	**SÍ**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	**Carreras**





[1] La pista Azteca es la más fácil de todas. [2] Puedes mirar por detrás de tu coche para controlar a tus adversarios. [3] Buscando la mejor posición al inicio de una carrera. [4] ¿Qué tal si probamos el botón de saltar? [5] El siempre bonito recorrido de la Isla. [6] Más goce para los ojos.

Del mismo modo, su surtido de armas de ataque parece de lo más extraño al principio. No tendrás problemas con ítems de recogida directa como el misil, el escudo y el turbo, pero *S.C.A.R.S.* presenta también lo que podríamos denominar armamento táctico. Las armas Stinger, Stopper y Magnet pueden dispararse, como si de balas convencionales se tratase, desde las partes delantera y trasera de tu coche. Al cabo de cierto tiempo, todas estas armas se despliegan, constituyendo una peligrosa obstrucción. La influencia que este hecho tiene en las carreras es considerable.

Asimismo, la elección del vehículo depende seriamente de la estrategia que pretendas adoptar para ganar las carreras. **Es muy importante escoger el coche que mejor se adapte a tu estilo de juego, porque cada uno tiene características diferentes en cada categoría.** Si no acabas de dominar el arte de tomar curvas, un vehículo más lento como el Mamut será la selección adecuada, gracias a su gran capacidad de agarre a la calzada. Por el contrario, el Rinoceronte, más rápido, es una apuesta segura si lo que te apetece no es tanto luchar como conducir. Después de todo, los misiles no pueden alcanzarte cuando vas siempre un paso por delante de los demás, ¿no?

En cuanto a los gráficos, *S.C.A.R.S.* varía de lo agradable a lo excelente. Sus texturas son claras y bien definidas y es todo un placer contemplar las pistas. Cada una de ellas está basada en un tema propio, de forma que las pendientes alpinas del recorrido Ski contrastan radicalmente con las rutas más convencionales del nivel Rally. Es verdad que el juego pierde gran cantidad de detalles en las partidas para cuatro jugadores (ver el recuadro a pie de página), pero es poco probable que el jugador solitario tenga motivo de queja ante la cascada de atractivas imágenes de *S.C.A.R.S.*

Razón de más para lamentar que, aparte de la divertida (aunque algo defectuosa) opción multijugador, *S.C.A.R.S.* no ofrezca mayor longevidad de uso al jugador solitario. Los tres campeonatos y modos de desafío pueden completarse al cabo de pocos días de juego, y aunque puedas crear tus propias competiciones, bueno... nunca llega a ser lo mismo, ¿no?

Es una pena que Vivid Image no haya suministrado más carreras al juego, porque superarlas supone siempre un incentivo extra.

S.C.A.R.S. es un juego fácil de completar (pese a sus cuatro niveles de dificultad según velocidad) y carece de la colección de secretos y peculiaridades de rigor que distinguen a los grandes de los simplemente buenos. De todas formas, si lo que andas buscando es una versión actualizada de *Mario Kart* para PlayStation, no encontrarás nada mejor.

SE NECESITAN CUATRO, COLEGA

Hasta cuatro jugadores pueden jugar a la vez en *S.C.A.R.S.* con pantalla partida. Por desgracia, esto supone que los detalles de las pistas y la definición de la distancia —la capacidad que el motor del juego tiene para dibujar el escenario que se va aproximando— se vean reducidos. Por ello, se hace necesario que los jugadores conozcan bien el trayecto, porque de otro modo la experiencia será desastrosa. Por supuesto, sobra decir que con una tele portátil no tienes nada que hacer. Para disfrutar de los modos multijugador has de procurarte una caja tonta medianamente decente...



Escoger los coches siempre termina en disputa entre los cuatro canallas en juego. Como debe ser.



Y aquí estamos. La frecuencia de imágenes por segundo no está mal, sobre todo cuando se corre a todo trapo.



Por desgracia, han desaparecido un montón de detalles para sostener las cuatro ventanas a la vez.



La falta de puntos de referencia hacen difícil reconocer las pistas incluso a los profesionales. Snif.

Alternativas...

Micro Machines V3	8/10	PSM4
Circuit Breakers	8/10	PSM10
Supersonic Racers	8/10	

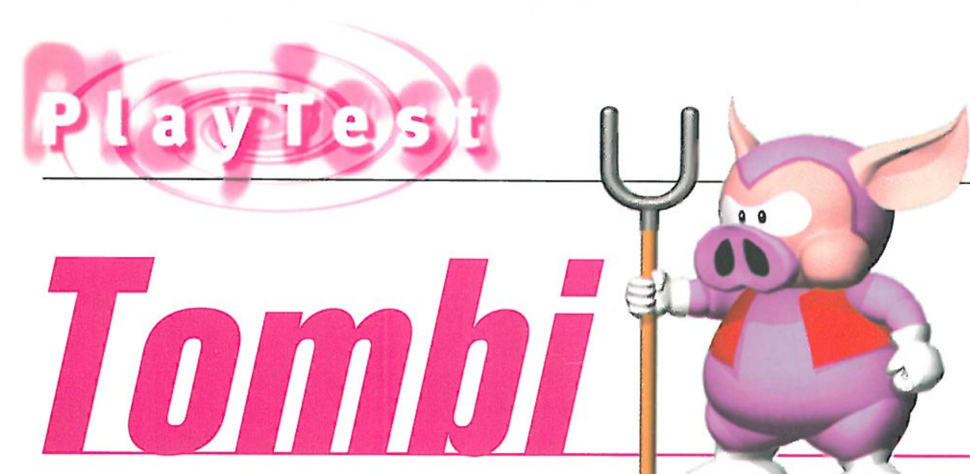


VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Excelentes. Cada pista tiene un estilo único**	**8**
■ ACCIÓN	**Muy buena, pero no tanto la opción multijugador**	**8**
■ ADICTIVIDAD	**Demasiado fácil en modo de un jugador**	**7**

Un juego de carreras bien acabado que rivalizará con *Circuit Breakers*. Lástima que no haya dado más de sí, podría haberse convertido en uno de los grandes...

8 SOBRE 10



Tombi

¿Es posible que alguien haya producido al fin un juego de plataformas con profundidad? Pues sí...

1

2

3


[1] Un cerdito encantador. En un segundo, Tombi se lanzará sobre su espalda y acabará con él. Lástima. [2] Las pupilas del monstruo de las galletas y los pantalones del increíble Hulk. Mister Universo. [3] Algunos juegos atacan con naves espaciales; *Tombi* ataca... ¿con flores que ríen?

Es positivo comprobar que, en esta época de lanzamientos serios para PlayStation, Sony todavía es capaz de apostar por títulos excéntricos de vez en cuando. Y calificar éste de juego excéntrico es como decir que Mario Conde es «un niño travieso». *Tombi* es raro como pocos, sus peleas de cerdos son uno de sus muchos —y sorprendentes— detalles, y aunque no hay duda de que se trata de un plataformas con pinceladas de puzzle, sus extrañas ideas y su sólida y progresiva jugabilidad lo convierten en un plataformas más «profundo» de lo normal.

Tombi, el héroe que da nombre al juego, es un hombre de Neanderthal que odia el color rosáceo de los cochinos que invaden su mundo. Los *okupas* porcinos han despertado la ira de Tombi al robar un precioso brazalete de oro, pero los planes iniciales de nuestro héroe para expulsarlos abren un abanico de emociones mucho más prometedor de lo esperado. Gracias a las maravillas de la animación, descubrimos que los cerdos a los que se enfrenta Tombi no son como los que nos aprovisionan de jamón york: se trata de Cerdos Koma que, por alguna razón, se dedican a reunir todo el oro que pueden. Ya te habíamos dicho que era raro.

Tombi es un plataformas de la vieja escuela: el héroe responde con el mínimo de controles y los enormes niveles siguen una fórmula lineal. *Tombi* justifica de so-

> *TOMBI* JUSTIFICA DE SOBRAS SU EXISTENCIA COMO JUEGO PLAYSTATION: GUARDA MÁS SECRETOS QUE UNA DOCENA DE EPISODIOS DE *MELROSE PLACE*.

1




[1] Pasa sobre los cerdos en pos de la victoria. [2, 3] Los globos son buenos: contienen enanos. En serio.

2

3






■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	WhoopeeCamp
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Plataformas



[1] Los enanos hablan por los codos. [2] Para decir cosas del tipo: «Vuelve y acaba el maldito nivel». [3] Un globo, dos globos, etcétera. [4] Los inútiles enanos. [5] Un ligero aire manga, por decir algo.

EL CONTROL SE REDUCE A UN PAR DE BOTONES. ES SENCILLO CONSEGUIR QUE TOMBI SE SUSPENDA DE PEQUEÑOS ASIDEROS, QUE ESCALE OBSTÁCULOS O QUE RECOJA OBJETOS. ESTA SIMPLICIDAD CONTRIBUYE A QUE EL JUEGO FLUYA CON SUAVIDAD.

bras su existencia como juego PlayStation: guarda más secretos que una docena de episodios de *Melrose Place*, y cuenta con elementos gráficos que lo sitúan por encima de otros trabajos de perspectiva lateral, como *Heart Of Darkness*.

El área de juego se ha construido en torno a un ambiente en pseudo 3-D por el que Tombi deambula de izquierda a derecha, y de dentro afuera en los espacios de doble plano, con la intención de derrotar a los puercos invasores. Tombi se dedica a hacer trabajitos para los lugareños, que le corresponden con objetos útiles para el resto de la misión. Al principio, las peticiones son bastante sencillas (liberar a ciertos pájaros o enanos que han sido secuestrados, por ejemplo), pero las tareas posteriores descubren nuevas zonas que te sumergen en los extraños —aunque lógicos— puzzles que dominan el juego.

Son justamente estas misiones las que hacen que *Tombi* se distinga del resto de títulos similares. Surgen peligros en cada una de las pantallas, como plantas carnívoras o gigantescos pajarracos. Tombi está equipado con una maza para defenderse, y pulsando la X se acentúa la fuerza de cada ataque. Su gama de movimientos no ofrece sorpresa alguna, pero el control es fácil de ejercer y, lo que es más importante, se reduce a un par de botones. Es bastante sencillo conseguir que Tombi se suspenda de pequeños asideros, que escale obstáculos o que recoja objetos. Esta simplicidad contribuye a que el juego fluya con suavidad. Pero la mejor de las ofensivas de Tombi es la relacionada con la lucha libre: no sólo salta sobre la espalda de sus víctimas, las precipita al suelo para acabar con ellas.

A primera vista, *Tombi* no es nada del otro mundo. Carece del nivel de detalle que poseen muchas producciones actuales, pero sus bonitos gráficos se adaptan perfectamente al contenido y al argumento. Cierto que *Tombi* no puede competir con *Crash* en cuanto a fachada, pero en lo que respecta a facilidad de uso, el segundo tiene mucho que aprender del primero. *Tombi* es un gran título porque posee la jugabilidad del plataformas más sencillo, pero además añade ingredientes nuevos de manera gradual. El desafío es enorme, y su dimensión sólo puede apreciarse cuando el de Neanderthal alcanza las últimas misiones. Vale la pena probarlo.




[1, 2] Más locura animada de fabulosa factura.

PROFUNDIDADES OCULTAS

El atractivo de *Tombi* es que hay sorpresas a cada paso. La perfecta realización de actos clave tiene repercusiones que crean nuevas misiones secundarias. Por ejemplo, la rotura de huevos de ave libera varios polluelos que deben ser devueltos a un viejo ermitaño, quien a su vez se carga a los enormes pajarracos rojos que robaron los huevos en primer lugar y que si ven a Tombi lo perseguirán.







Alternativas...

Oddworld: Abe's Oddysee	8/10	PSM11
Heart Of Darkness	8/10	PSM20
Rayman	7/10	
Johnny Bazookatone	6/10	PSM1



VEREDICTO

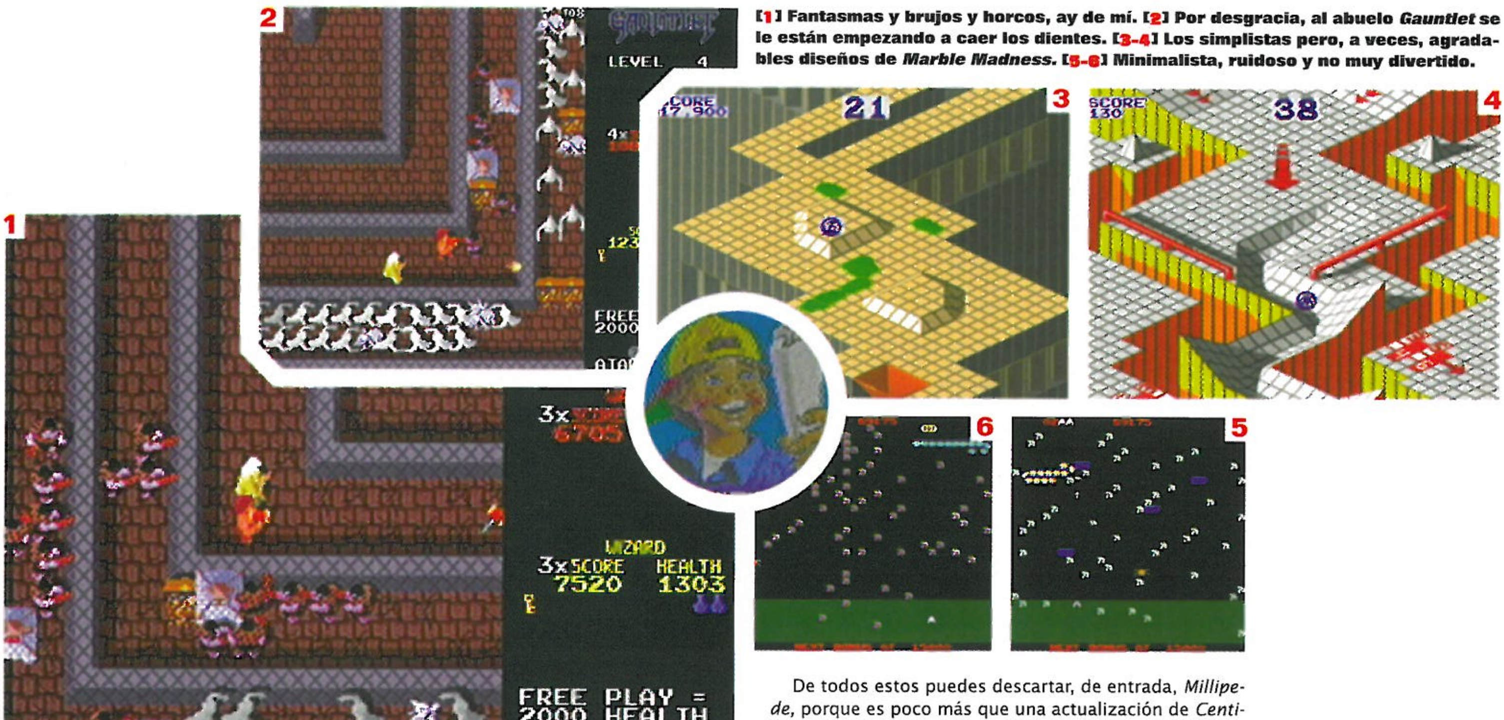
■ GRÁFICOS	Llamativos, pero recuerdan un poco a la Megadrive	7
■ ACCIÓN	Como pelar una cebolla, llena de capas	8
■ ADICTIVIDAD	Más que suficiente para alegrar a cualquiera	8

La inmediatez de *Tombi* seduce, pero lo que engancha son los constantes y variados desafíos. Una bienvenida sorpresa de Sony.



Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2

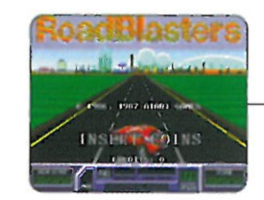
Rescata el bote de laca y el vinilo de Alaska y los Pegamoides, porque volvemos a los ochenta... ¿Podrá el segundo volumen de éxitos arcade de Atari superar el paso del tiempo?



[1] Fantasmas y brujos y horcos, ay de mí. [2] Por desgracia, al abuelo *Gauntlet* se le están empezando a caer los dientes. [3-4] Los simplistas pero, a veces, agradables diseños de *Marble Madness*. [5-6] Minimalista, ruidoso y no muy divertido.

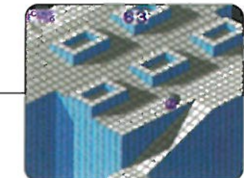
Hay ciertas cosas en la vida que es mejor conservar como gratos recuerdos. No podemos demostrar que tu primer amor fuera menos alucinante de lo que pregonas. En cambio, podemos constatar que los juegos arcade que adoramos eran decentes para su época, pero no los clásicos que creemos recordar. Como prueba de ello, presentamos *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2.*

Anteriores recopilaciones han ido demasiado lejos. Consideremos lo siguiente: una partida de *PacMan* costaba 25 pelas hará unos 15 años. Si compras *Namco Museum 1*, estás pagando mil y pico por cada clásico. Ni los más ardientes fans de *PacMan* atados a una silla lo hubieran amortizado y, además... ¿alguien ha visto alguna vez una máquina de *Tower of Druaga?*



La segunda colección Atari de New Software es un pelín más actual. Recoge sus juegos de mediados de los ochenta, época dorada de las recreativas. El contenido de *The Collection* lo forman una lista de títulos memorables: *Paperboy, Millipede, Road Blasters, Crystal Castles, Marble Madness* y el legendario *Gauntlet.*

De todos estos puedes descartar, de entrada, *Millipede*, porque es poco más que una actualización de *Centipede.* También puedes decirle adiós al equivalente al *PacMan* en versión Atari: *Crystal Castles.* Su único mérito era un controlador de bola que podías hacer girar salvajemente, cosa que aprovechaban los mocosos para enviar a las niñas mensajes subliminales de pubertad incipiente. La segunda ventaja de este controlador era que atenuaba el exceso de respuesta a los controles de *Crystal Castles*, algo que el joypad de PlayStation no consigue.



Por el contrario, *Marble Madness* se juega mejor con un joypad que con el *trackball* original. Guiar una canica por una serie de pistas isométricas no suena precisamente a emoción y aventura en estos tiempos de *Tekken 3*, pero *Marble Madness* no ha perdido su caprichoso encanto, aunque, eso sí, carece de la inquietante música del original.

Los protagonistas del trío final también tenían en común unos increíbles sistemas de control. *Road Blasters* y

ESTA SEGUNDA COLECCIÓN RECOGE SUS JUEGOS DE MEDIADOS DE LOS OCHENTA; ÉPOCA DORADA PARA LAS RECREATIVAS.



■ EDITOR	New Software	■ FABRICANTE	Digital Eclipse
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Variado
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Colección retrospectiva

[1] Un castillo que parece construido con Lego en vez de cristal. [2-3] *Paperboy* se erige como el mejor del grupo. [4] ¡Armas y todo! Im-presionante. [5] *Road Blasters:* carretera y [bombardeos a] manta. Bien. Aunque también nos regala un control irregular y unos gráficos de pena. Mal.



Paperboy lucían un volante y un manillar respectivamente, mientras que *Gauntlet* fue el primero en ofrecer acción simultánea para cuatro jugadores. *Road Blasters* consiste en disparar a todo lo que se mueva y resulta la mar de divertido, aunque su sistema de control es poco preciso y dificulta un tanto las cosas, lo que explica por qué llevaba volante el original.

Bueno, y llegamos a lo mejor. *Paperboy* —que es en realidad una galería de tiro muy bien disimulada— encarga a nuestro héroe epónimo la entretenida tarea de lanzar periódicos a los buzones. Un montón de peligros diarios intentarán hacerle caer de su fiel BMX y, si pierdes tres vidas o no entregas ningún periódico, se acabó el juego. No recordábamos que los gráficos del original fueran tan esquemáticos, pero de todos modos *Paperboy* se deja jugar muy bien y su conversión a PlayStation es admirable. *Gauntlet* es, prácticamente, el título que dio paso a *Dungeons & Dragons*. Con tal de guiar a un conjunto de héroes por laberintos plagados de monstruos, cuatro colegas podían llegar a insertar monedas hasta dejarse los dedos en las ranuras.

¿TAN ESQUEMÁTICOS ERAN LOS GRÁFICOS DEL ORIGINAL? BUENO, AUN ASÍ, *PAPERBOY* SE DEJA JUGAR MUY BIEN.

Nosotros pasamos largas tardes encorvados sobre una recreativa de *Gauntlet* cubierta de cicatrices de colillas y esperando entusiasmados la oportunidad de la revancha. Por desgracia, al jugar de nuevo a *Gauntlet* nos hemos sentido más engañados que cuando descubrimos que los Reyes Magos eran los padres. Es una conversión perfecta (con sus efectos de sonido sordo y todo), y no hay que dejarse el sueldo semanal en ella, pero no es lo mismo. Se han recreado fielmente los *Death, Grunts y Lobbers*, pero sus limitaciones son muy evidentes.

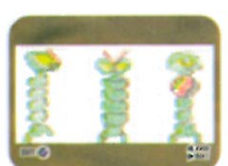
Las colecciones retrospectivas contribuyen a reforzar la idea de que a veces la memoria nos juega malas pasadas. Aun así, *Atari Collection 2* constituye un impresionante «pedazo» de nostalgia de los ochenta.



RESUMEN DE HISTORIA

La *Atari Collection* es una completa exaltación de sus seis juegos. Mediante un menú secundario, puedes acceder a folletos de pre-lanzamiento, fotos de las cabinas de juego, trucos e información sobre cómo se hizo cada título. Perfecta oportunidad para conocer la historia de sus lanzamientos. Contiene datos suficientes para que puedan matar el tiempo los que no tengan nada mejor que hacer.







Alternativas...

Namco Museum Vol 1	7/10	
Williams Arcade Great Hits	7/10	
Namco Museum Vol 2	6/10	
Namco Museum Vol 3	6/10	PSM3
Namco Museum Vol 4	4/10	PSM10
Namco Museum Vol 5	4/10	
The Atari Collection 1	3/10	PSM7

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Perfecto arcade. ¿Qué esperabas después de 10 años?	7
■ ACCIÓN	Una selección variada, pero con pocos puntos buenos	6
■ ADICTIVIDAD	Lástima de *Millipede* y *Crystal Castles*	6

La mejor colección retrospectiva hasta la fecha, pero la mayoría de los juegos a duras penas se aguantan en la actualidad.

7 SOBRE 10







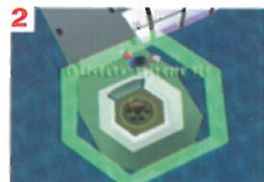


■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Aventura

Blasto

Pectorales de impresión y «piños» *colgate*: el buen Capitán Blasto llega para arreglarnos el día. O no.









[1] Un enorme y viscoso obstáculo y un bloque de metal. [2] Asciende en el transportador espacial hasta la siguiente galaxia. [3] Precaución: el Capitán Blasto es [ahora] indestructible. Pero tú no... [4] Bórrale a éste la sonrisita de la cara y sigue adelante. [5] Mal bicho, este lanzallamas. [6] Aquí morirás. Y mucho.

Fue descubierto en 1781 por William Herschal y recibió el nombre de un dios griego: Urano. La atmósfera verdosa que lo cubre podría quitarle a uno las ganas de hacerle una visita, aunque, en realidad, es un planeta muy agradable.

Pero Urano también es famoso por otras razones: en inglés, «Uranus» suena igualito que «your» + «anus» (un hurra por los más suspicaces). Suficiente como para que puedas imaginarte el recochineo entre los anglosajones.

Ahora imagina un juego. Un juego en el que ambos ingredientes (escenarios de intergaláctica geografía y obscenidad de colegial) se desarrollan en estrecha unión, un juego irradiado de la agudeza de un auténtico volumen de cómics y con los diseños de plataformas en 3-D más en boga del momento; imagina un juego que daremos en llamar *Blasto*. Más que nada porque se titula así.

Blasto es una aventura/*shoot 'em up* cuyo héroe, un explorador espacial, parece sacado directamente de un tebeo. Mandíbula prominente y pecho inhumano en plan tonel, Blasto es una especie de amalgama de héroes de cachondeo como Roger Ramjet, The Tick o Space Ghost. La misión de Blasto es impedir que un diabólico elemento denominado Bosc El Terrible (versión verde y puntiaguda de los colegas de *Mars Attacks*) llegue a dominar —adivina— Urano en su intento por —adivina otra vez— conquistar el universo.

Para prevenir semejante catástrofe cósmica, Blasto debe incinerar convenientemente a tropecientos indeseables robots, rescatar una nada despreciable cantidad de señoritas en peligro y, en general, saltar, brincar y disparar a lo largo de su dura trayectoria hacia la liberación galáctica.

¿Divertimento espacial para niños diseñado de la noche a la mañana? Pues, palabras necias a parte, la verdad es que no. Primer punto: los gráficos podrían ser creación 100% de Warner Bros (¿recuerdas aquella producción futurista protagonizada por el pato Lucas?), pero con unos suaves polígonos y un nítido diseño que suministran al capitán Blasto un magnífico aspecto. Segundo punto: es dificilísimo. No puedes limitarte a surcar sus niveles con toda parsimonia: el universo de *Blasto* no es lineal, y está infestado de trampas; todos los niveles están repletos de plataformas, puzzles tortuosos y alienígenas respondones. A lo largo del camino encontrarás *power-ups* que pueden ayudarte en tu empresa, aunque lo cierto es que, con mundos tan extensos y unos *aliens* de IA tan efectiva, *Blasto* resulta un tanto exasperante, en el buen sentido de la palabra. Entonces, ¿es un no tan desdeñable divertimento para los más mayores? Pues no, tampoco. *Blasto* tiene varios fallos que le hacen desmerecer semejante elogio. Los controles no son lo bastante sensibles, la perspectiva impuesta es exasperante, esta vez en el mal sentido de la palabra (Blasto salta, Blasto se cae y se mata, Blasto salta, Blasto se cae...), y lo peor es que resulta más lento que la consumación de un matrimonio entre caracoles. Todo, desde los tiempos de carga hasta el «tranquilo y sin prisa» caminar de Blasto, podría mejorar con una buena inyección de garbo.

Blasto es un simpático e intrincado plataformas, pero por desgracia no posee brío suficiente que respalde sus buenas intenciones.

Alternativas...

Gex 3D	8/10	PSM10
Croc	7/10	PSM12

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Más suaves que el culito de un bebé.	8
■ ACCIÓN	Maravillosa, a veces, pero tirando a limitada.	6
■ ADICTIVIDAD	Un montón (pero no esperarás a averiguarlo).	6

Cabalgata astrogaláctica de locura atlética en dibujos animados. Si la cosa hubiera sido un pelín más rápida, fácil y con mejores controles...




WhoopeeCamp™
GUARROS, CERDOS, COCHINOS, MARRANOS.
Y QUE CONSTE QUE NO ESTAMOS INSULTANDO A NADIE
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Whoopee Camp Co., Ltd. Developed by Whoopee Camp. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
TOMBI! PlayStation
TOMBI!™
Conviértete en Tombi y entra en el juego de plataformas
en el que palman más cerdos que en el día de San Martín.
Tarjeta de Memoria 1 bloque
1 Jugador
Traducido al castellano
DUAL SHOCK™
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com
TBWA
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Toda la HISTORIA *PSM* a tu alcance...

¿Tienes inquietudes arqueológicas? ¿Sientes nostalgia crónica? ¿Te interesa la antropología? No sufras más. A partir de ahora puedes hacerte con aquel número estupendo de *PSM* que se te escapó por razones ajenas a tu voluntad y que necesitas desesperadamente para que tu vida cobre sentido de nuevo.

12



CD 12: ***Croc, PaRappa the Rapper, Test Drive 4, Abe's Oddyssee*** **(demos jugables)**

13



CD 13: ***Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter*** **(demos jugables)**

14



CD 14: ***Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules*** **(demos jugables)**

15



CD 15: ***Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger*** **(demos jugables)**

16



CD 16: ***Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen*** **(demos jugables)**

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita*** **(demos jugables)**

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer*** **(demos jugables)**

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World*** **(demos jugables)**

20

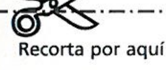


CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames*** **(demos jugables)**

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell*** **(demos jugables)**



Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno

(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐ (caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



Ya está aquí *Tekken 3* con cantidad de secretos, desde los extraños trajes nuevos a más luchadores chalados. Nuestra sección de trucos desvela las soluciones...

TEKKEN 3

Tekken 3 ha sido aclamado como el mejor juego de lucha de la Historia pero, hasta hace poco, los únicos que tenían la fortuna de jugar con esta obra de arte han sido esos tipejos de ojos rasgados que tienen en casa una PlayStation japonesa. Ahora que ya hemos despertado tu apetito con nuestra exclusiva demo de *Tekken 3*, vamos a revelarte sus secretos para entusiasmarte todavía más.

Todos los luchadores

La gama de luchadores de las versiones anteriores de *Tekken* recibió algunas críticas, porque había algunos personajes buenos y otros no tanto, pero en *Tekken 3* cada uno de los luchadores es perfecto... Los veintiséis. El sistema para descubrirlos ha cambiado respecto a los juegos anteriores, donde era necesario finalizar la partida con un personaje determinado. Ahora los luchadores aparecen siguiendo un orden prefijado, así que puedes agregarlos a tu tarjeta de memoria y usar el que desees. Por ejemplo, Kuma es el primer personaje que aparece y Anna, el quinto. Si a esto se añaden los trajes adicionales nos encontramos con un total de 26 personajes con los que podrás batirte. Te presentamos la forma de conseguirlos.





Número de veces que necesitas acabar el juego	Personaje que aparece
Una	Kuma
Dos	Julia
Tres	Gun Jack
Cuatro	Mokujin
Cinco	Anna
Seis	Bryan
Siete	Heihachi
Ocho	Ogre
Nueve	True Ogre

Luchar en el papel de Panda
Para representar el papel del panda gigante escoge a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa Círculo.

Luchar en el papel de Tiger
Para luchar en el papel de este broncas acrobático, escoge a Eddy en la pantalla de selección de personajes y pulsa Triángulo después de ver la secuencia final de vídeo de cada uno de los personajes (incluyendo al doctor Boskonovitch y Gon).

Los más duros

Es muy difícil agregar los dos matones del final a la tarjeta de memoria, así que dispónte a luchar antes de conseguirlo.



Luchar como doctor Boskonovitch
Finaliza cuatro veces el modo Tekken Force (para reunir las llaves de bronce, plata y oro, y luego una vez más por la cara). Derrota al doctor cuando aparezca (es muy difícil) para añadirlo a la pantalla de selección de personajes del modo Arcade.

Luchar como Gon
Finaliza el modo Arcade con el doctor Boskonovitch y presiona el botón izquierdo de la cruceta hasta que veas un lagarto verde bastante grande. Para representar el papel del lagarto también puedes derrotar a Gon en el modo Ball (una alternativa mucho más fácil).

Disfraces
Cuando hayas obtenido a todos los personajes, puedes empezar a buscar sus otros disfraces. No es demasiado difícil, aunque puede llevar bastante tiempo. Todo lo que tienes que hacer es ganar un combate un número determinado de veces representando el papel de un



personaje en concreto, para después pulsar START y seleccionarlo en la próxima ronda. Pàra conseguir el uniforme escolar de Ling lucha 50 veces en su papel; para el de Jin, juega 50 partidas; para la nueva mano de pintura de Gun Jack lucha 10 veces, y para el increíble conjunto de piel de cebra de Anna, lucha 25 veces. Algunos aseguran que hay otras formas más rápidas de conseguir estos equipos, pero éste es el único método realmente fiable.

Lo mejor de las sobras

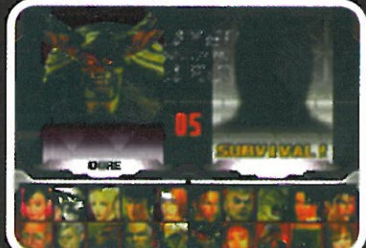
Tekken Ball
Visualiza los finales de los 10 personajes principales de *Tekken 3* para activar el modo Ball.

Intros alternativas
Acaba la partida con los 10 personajes normales para contemplar una intro adicional en la que aparecen los personajes con la vestimenta que usan en el modo de dos jugadores. Para ver otra intro, finaliza el juego con todos los personajes, incluyendo los personajes secretos con su modo de entrenamiento. Después podrás ver todos los finales en el modo Theatre.

Modo Theatre

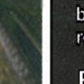
Para acceder al modo Theatre, descubre a todos los personajes, incluidos Panda, Tiger, el doctor Boskonovitch y Gon. Después podrás seleccionar todos los finales y contemplarlos tantas veces como quieras. También podrás ver todos los finales de la serie, incluyendo los de las dos primeras entregas, siempre que emplees la misma versión (todas japonesas o todas americanas).





CIRCUIT BREAKERS

Pocas veces hemos dado una puntuación de nueve a un juego que resulta muy brillante en el modo para varios jugadores y que en cambio es bastante más pobre en el modo individual, pero *Circuit Breakers* es un caso especial. Este simulador de carreras mini ha robado incontables horas de sueño al equipo de *PSM*. Probablemente estás de acuerdo en que un aliciente de *Circuit Breakers* que pocos juegos igualan es poder comparar tu habilidad en las carreras con la de tus amigos. Una de las pegas de este título, sin embargo, es que no puedes probar todas las pistas desde el principio. Pero ahora este problema se ha acabado, porque, gracias a nuestros útiles truquillos, ninguna pista se te resistirá.





Pistas para un solo jugador

Para abrir todas las pistas para un solo jugador (las 32) utiliza este sencillo truco. Empieza una partida y deténla con el botón START. Ve a la pantalla de opciones y selecciona Sonido. Una vez allí resalta la opción Efectos y pulsa ambos botones laterales izquierdos (L1, L2).

Invertir las pistas

Si te apetece cambiar de dirección durante un par de partidas, prueba este truco: es fácil activarlo y no se tarda mucho. Los coches recorrerán las pistas en contradirección, con lo que de hecho tendrás 16 posibilidades más de competir. Para conseguir la versión invertida de las 16 pistas para varios jugadores, selecciona un circuito y pulsa SELECT, Triángulo y Cuadrado cuando los coches vayan a entrar en el túnel. Si funciona, los coches entrarán haciendo marcha atrás. A diferencia de los demás trucos, éste tienes que activarlo cada vez que quieras utilizarlo.

Pistas nocturnas

Si ya no le encuentras ningún interés a las carreras normales, a la luz del día, puede que te interese probar esta opción nocturna. Para ponerla en marcha, ve a la pantalla de selección de circuito y pulsa, sin soltarlos durante diez segundos, todos los botones laterales: R1, R2, L1 y L2. Se habrá activado el truco cuando se vean los faros delante de los coches.

DEAD BALL ZONE



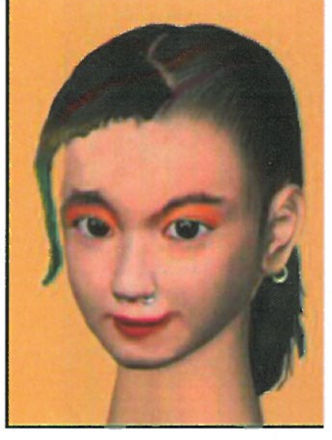
Los títulos de deportes futuristas parecen condenados al fracaso. Basta con echar un vistazo a títulos antiguos como *Riot*, o *Pitball*. ¿Te hacen falta más ejemplos? Puede que se deba a lo difícil que resulta averiguar si uno está o no jugando bien, porque no hay puntos de referencia, a diferencia de los juegos de deporte convencionales. Sea como sea, cuando vimos que *Dead Ball Zone* no estaba tan mal nos alegramos un montón y nos sentamos unas horitas a jugar. Durante aquella sesión descubrimos el siguiente truco para acceder a todos los estadios y equipos.
En la pantalla de selección de idioma, escoge «Italiano» y mantén pulsados durante unos diez segundos los botones L2, R1, Arriba y Cuadrado. El propio juego te confirmará si has tenido éxito.





feedback

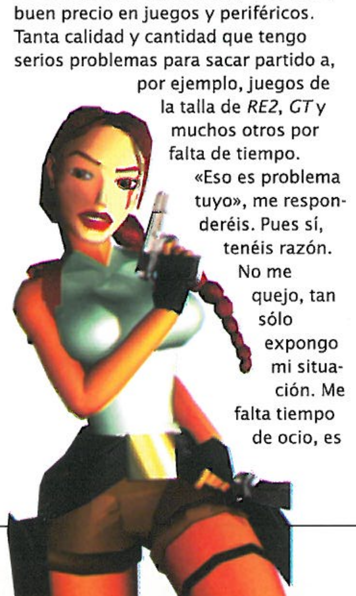
En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.



TREINTA Y TANTOS

Primero quisiera enviar un saludo a Alberto Arnau de Girona. Como él, yo también paso de la treintena, no hace mucho que tengo una PlayStation, leo *PSM* desde el número 17 y soy aficionado a los juegos de carreras. Somos almas gemelas.

Desde luego, la mejor elección en consolas de videojuegos es a mi parecer la PSX de Sony. Calidad, cantidad y buen precio en juegos y periféricos. Tanta calidad y cantidad que tengo serios problemas para sacar partido a, por ejemplo, juegos de la talla de *RE2*, *GT* y muchos otros por falta de tiempo.



«Eso es problema tuyo», me responderéis. Pues sí, tenéis razón. No me quejo, tan sólo expongo mi situación. Me falta tiempo de ocio, es cierto, el ritmo al que se lanzan juegos cada vez mejores y más alucinantes es demasiado para mí (y para mi bolsillo). Me avergüenza reconocer que todavía no he conseguido el carnet A1 de *Gran Turismo* y que ya me he dejado atrapar por *Colin McRae Rally*. Que no he jugado más de media docena de veces con *Bust A Move 2* y lo he dejado olvidado por *Kula World*. Y así todo. ¿Entendéis mi dilema? ¿Probar novedades o la satisfacción de aprovechar a fondo un juego con todas sus sorpresas?, ¿ser o no ser?, ¿qué otras crueldades nos deparan los diabólicos cerebros de los programadores?, ¿me quedaré calvo mañana?, ¿saldrá el sol por Antequera?, ¿vuelvo al paro?, ¿compro una Nintendo? No, eso sí que no. Lo único que tengo claro es que no dejaré de leer el próximo número de *PSM*.

Y ahora, si son tan amables, una pregunta: ¿Aparecerá algún simulador de vuelo con las características de *GT* y con la rapidez y buen rollo de *Wipeout 2097*?

Y, por último, una opinión. El mejor género de juegos es, creo yo, el de carreras. Cada carrera es distinta de la anterior (si es un buen título) y para el aficionado nunca pierde interés intentar batir tu último tiempo, mejorar tu habilidad o superar la velocidad.

Los de plataformas, visto uno... vistos todos.

Aventuras: tipo *Resident Evil*, bonitas, ¿pero qué haces cuando acabas?, ¿volver a empezar?, ¿otra vez lo mismo? Una vez es más que suficiente.

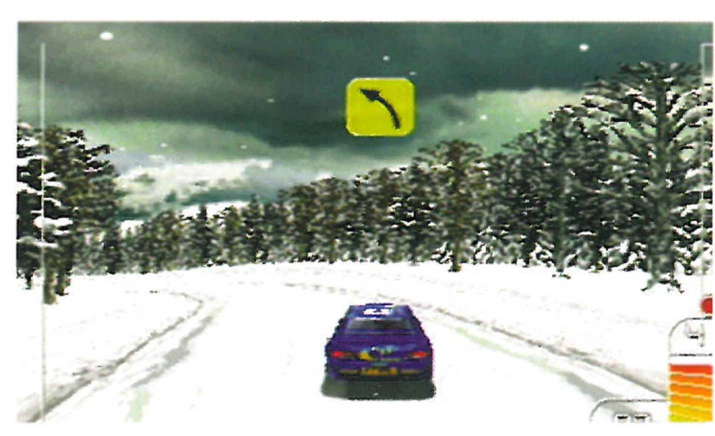
Puzzles: están muy bien para librar tu cabeza de otros problemas más reales durante digamos media hora al día. A mí me gustan, pero me llegan a cansar. Deportes: aunque parezca imposible, todavía no he probado ninguno, así que no puedo decir nada. Me refiero a los de fútbol y baloncesto; los de lucha son otro asunto, la saga *Tekken* es de lo más divertido para jugar dos amigos (o enemigos).

Los de disparos me resultan algo monótonos y repetitivos.

Esa es, por supuesto, mi opinión, pero me gustaría conocer otras opiniones. Por ejemplo, mi sobrino Juan, de seis años (el verdadero usuario de la máquina) pasa olímpicamente de *Gran Turismo*, pero le encanta *Crash*, ¿será eso lo que llaman abismo generacional?

Un saludo a todos,

Miguel Morate
(San Sebastián)





La verdad es que estamos contigo en casi todo: el género de las carreras es sin duda el más «rejugable» de todos. Poco importa llegar al final de *GT* o *Colin McRae Rally*: al día siguiente te adhieres al mando —o al volante— con la misma cara de niño con zapatos nuevos del primer día. Sin embargo, títulos como *Tomb Raider, Crash* o el nuevo y genial *MediEvil*, aun siendo programas de una calidad técnica increíble, pierden un poco el «gancho» cuando te los has pasado.

La jugabilidad se define por términos diferentes en cada género: lo que se debe exigir a un plataformas es que te enganche hasta el final. Si lo abandonas a medio camino, es que el juego es un fracaso. Lo ideal es que consiga hacerte jugar y jugar hasta el final, aun a riesgo de que no vuelvas a jugar con él nunca más. Y, por supuesto, cuanto más largo sea el juego, más tardarás en pasártelo.

Los juegos de carreras sólo deben mantener la llama, las ganas de seguir jugando, independientemente de lo largos que sean. Bueno, cuantas más pistas y coches mejor, por supuesto, pero fíjate en *Wipeout 2097*: sólo seis pistas (ocho con las dos secretas) y cuatro naves (más una secreta). ¿A que todavía juegas una partida con él de vez en cuando?

En el caso de los puzzles, no todos los títulos son iguales. La diversión reside en la variedad, la improvisación y el paulatino crecimiento del nivel de dificultad. *Bust A Move 2* es un buen ejemplo de ello, aunque nosotros preferimos *Kurushi. Kula World* es fantástico, pero el primer nivel siempre es el mismo, el segundo siempre es el mismo, el tercero siempre es el mismo... Queda anulado el atractivo de la improvisación, algo que jamás sucedería en *Kurushi* o en el mítico *Tetris*. Los títulos para pistola hasta ahora son pocos, y tan sólo *Time Crisis* merece realmente la pena. En cualquier caso, es verdad que son bastante monótonos, porque los enemigos siempre aparecen en los mismos sitios. La cosa mejoraría si fuesen más fáciles, más variados y más largos...

¿Qué podemos decir? «Sobre gustos no hay nada escrito», «Nunca llueve a gusto de todos» o, como decía Morgan Freeman en *Robin Hood*: «Es que a Alá le gusta la variedad».

COLIN VS GT

Hola, os escribo para mostrar mi desacuerdo con el PlayTest que publicasteis en *PSM* 20 sobre *Colin McRae Rally*. Mi impresión es que estáis confundiendo un poco a la gente.

Yo tengo tanto *GT* como *Colin McRae* y os puedo asegurar que *Colin* es un juego impresionante, que provoca una subida de adrenalina increíble, sobre todo si está activada la perspectiva desde el interior del coche, y cuenta con el mejor manejo que jamás haya tenido cualquier juego de este tipo.

Pero, y aquí viene mi crítica, decir que ha superado a *GT* es confundir a la gente que no tenga ninguno de los dos títulos y pretenda decidirse por uno. Yo diría que si lo que te apasiona sin más son los rallies, adelante, no te lo pienses más, porque *Colin* es una maravilla y no te decepcionará. Pero si lo que te gusta son los coches, cómprate *GT*, porque esto sí que es una pasada. Yo lo tengo desde que salió en mayo y os puedo asegurar que en estos tres meses que llevo jugando todavía estoy intentando encontrar la mejor combinación para los más de 70 coches que tengo en el garaje. Tengo 26 años, llevo 10 metido en el mundo de los juegos y os aseguro que *GT* es el juego que siempre había soñado y con el que más he jugado en toda mi vida.

Quiero dejar claro que *Colin* es una maravilla, y si te puedes permitir el lujo de tenerlos los dos, harías la mejor inversión de tu vida, pero a mi entender *GT* es insuperable.

En fin, os quiero felicitar primero por la revista, que es fantástica, y por la guía PlayStation que hay en el quiosco, que me está sirviendo de gran ayuda con *GT*. La recomiendo a todos. Gracias.

Alfonso Romero San Juan
Aiguafreda (Barcelona)

«*GT* es insuperable.» Es lo mismo que dijimos nosotros la primera vez que lo vimos. Y, de hecho, gráficamente continúa siéndolo. Lo que dijimos en el PlayTest de *Colin McRae Rally* fue que el título de Codemasters ha superado con creces la sensación de realismo en la conducción. Y eso es algo que continuamos afirmando.

Los daños en tiempo real de *Colin*, el interminable abanico de pistas, la infinidad de terrenos distintos, las evidentes repercusiones de las modificaciones mecánicas en los coches y la dimensión completamente nueva que ofrecen los comentarios del copiloto durante la carrera (en perfecto castellano) nos parecen puntos que probablemente «gusten a cualquiera, aunque no sea un aficionado a los rallies». En un principio, la brillante banda sonora, la infinita gama de modelos y el *environment mapping* de *GT* nos deslumbraron, pero la jugabilidad es todavía más importante que los gráficos. A *GT*, por supuesto, no le falta jugabilidad. ¡Pero es que a *Colin* se le sale por las orejas!

«TOY CONTENTO II»

¡Salud, *feedbackers*! Soy Alberto otra vez, el jubilado de 37 años. Os escribo de nuevo haciendo caso a vuestra sugerencia de *PSM* 20 donde me decíais, «escríbenos otra vez y te lo contamos».

Quisiera aclararos que con género pesado me refiero a las carreras de camiones. Sería un gran triunfo para Sony si sacase un juego tipo *Gran Turismo*, pero con maravillas como Kenworth, Mack, GMC..., o los modelos



europeos de élite como... ¡Y ahí es nada!

Si por alguna de aquellas agradables casualidades que nos depara la vida (que son pocas) algo así estuviera en el mercado, agradecería que lo publicarais y entonces, sólo entonces, ya no «taré contento», «taré feliz» y sería casi como encontrar el sentido de la vida.

Gracias y un saludo.

Alberto Arnau
Ripoll (Girona)

Hola de nuevo, venerable y sabio consolero. Deberías haber sido más explícito desde el principio: lo que quieres es hacer el bestia con una PlayStation. Vale. Te gustará *Monster Trucks,* de Psygnosis, aunque no obtuvo una puntuación notable en nuestro análisis (*PSM* 4). La serie *Twisted Metal* tampoco está mal, aunque va más de disparos y esas cosas...

Si lo que te gustan son los GMC, espera un par de meses al lanzamiento de *Test Drive: Off-Road 2.* Carreras *off-road* al volante de auténticas bestias 4x4. La versión que hemos probado del juego todavía tenía algunos fallos serios, pero suponemos que serán solucionados. De todos modos, sería mejor que esperes a leer nuestro análisis, si no tienes mucha prisa.

Por si acaso, no juegues a *Off-Road 2* con un Dual Shock: se te podrían desajustar las falanges, y a esa edad (la tercera) no es nada recomendable operarse. Necesitas los dedos para jugar y escribirnos...

EL ÚLTIMO SELLO

Ante todo, quería agradeceros el interés que mostrasteis por mi ocupación laboral (*PSM* 18). Por desgracia, no trabajo en Correos, me ahorraría un pastón en cartas y sellos.

1. Estoy realmente emocionado con la guía de trucos que publicasteis con *PSM* 20 (fue un gran detalle). ¿Se repetirá o tenéis pensadas nuevas sorpresas?

2. ¿Cómo conseguís los trucos? ¿Sois dioses o es que tenéis canarios infiltrados en las compañías?

3. ¿Se espera la llegada de un nuevo *Wipeout*?

4. ¿Conocéis más detalles acerca de *Soul Caliber*?

5. Referente a *RE2*, ¿quién es la sombra/silueta salvadora que nos proporciona el lanzacohetes para destrozar al Tyrant?

6. ¿Podremos jugar a *Resident Evil 3* en PlayStation?

7. Un tema que a muchos nos tiene intrigados es la más que posible compatibilidad de los juegos de PSX en la futura PlayStation 2, pero ¿serán también compatibles los accesorios (tarjetas de memoria, mandos...)?

Éste es mi último sello, por ahora. Me despido hasta la próxima y gracias por todo.

Carlos Reig Cano
Puig-Reig (Barcelona)

1. ¡Cómo dudar de nuestra prodigalidad!

2. Uno de nuestros colaboradores es un oráculo, una especie de «micrófono de los dioses». En este caso el dios es Apolo —deidad romana de la belleza, los deportes y los juegos (también los electrónicos)— quien posee todos los meses a nuestro colaborador encargado de la sección de trucos. No conocemos personalmente a Apolo, pero desde luego tiene que estar muy enganchado a la consola...

3. Hemos oído rumores de una posible continuación del título, pero Psygnosis, compañía encargada de su desarrollo, no suelta prenda... Hmmm, deberemos recurrir a nuestras infalibles técnicas de persuasión. Tú sigue ahí, alerta ante las novedades.

4. Nuestro topo en Namco, ahora empleado como limpiacristales, sigue colgado en el andamio de la sede central de la compañía nipona, atento a cualquier suspiro que salga de la boquita de los jefes. Esperemos que nos mande un informe antes de fin de año.

5. Vaya, necesitamos algo más de tiempo para contestarte, ¿nos lo concedes?

6. Todo indica que sí, y antes de lo que pensábamos.

7. Probablemente no, pero no podemos confirmarte nada al respecto.

ALFONSO GOLPEA DOS VECES

Hola, me llamo Alfonso. Tengo 26 años, una PlayStation y una Nintendo 64. Estoy cansado de escribir cartas sin respuesta. La verdad es que a vosotros es la segunda que os escribo, pero a otras revistas del sector es que ya he perdido la cuenta. A ver si con vosotros tengo más suerte.

1. Os sigo desde el número 1, y creo que, mientras las demás revistas se han ido renovando, vosotros seguís prácticamente igual. Aun así, creo que es la mejor revista del sector, pero podríais mejorar, que no cambiar algunas cosillas. Quizás lo más interesante sería que ampliarais el veredicto. En los primeros números de la revista incluíais gráficos, sonido, duración, acción, presentación y originalidad. Ahora, sin embargo, sólo hay gráficos, acción, y adictividad. Y no sólo eso, sino que son muy cortos.

2. En vuestra compañera *PlayStation Power*, en el número 13, salió publicada una captura de una vista desde la cabina del conducto al estilo Daytona para *GT*. ¿Me podéis decir si hay algún truco para esta vista?, porque a mí sólo me salen tres perspectivas.

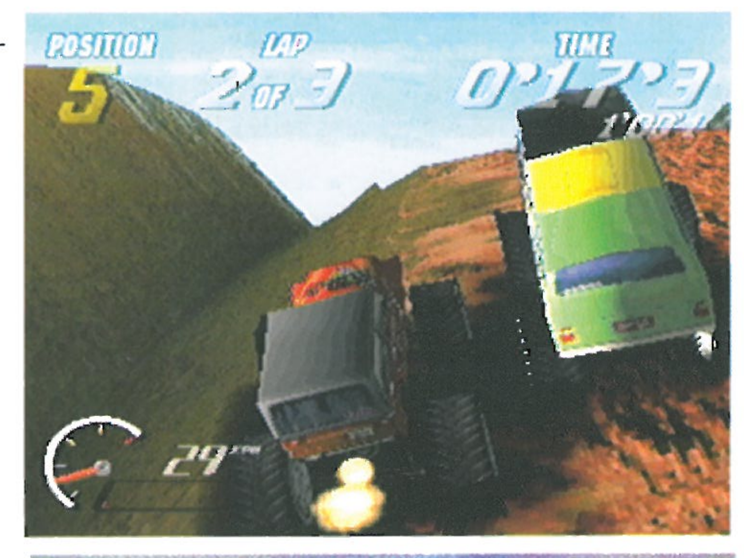
En fin, supongo que seguiré teniendo la misma suerte que con las otras revistas, pero por si acaso la leéis: un saludo y mi más sincera enhorabuena por la mejor revista que existe. Y yo de eso entiendo bastante, que cada mes me compro la tira.

Gracias.
Alfonso Romero
(Barcelona)

¿Alfonso Romero? ¿Alfonso Romero San Juan? ¿De Aiguafreda? ¡Hombre, qué alegría leerte otra vez! Te ha tocado el gordo: dos cartas en la misma revista. Pocas veces sucede algo así.

1. Bien, la idea es que la buena gente que nos compra lea también las 2.000 o 3.000 palabras que «acompañan» al cuadrito del Veredicto. Las cuatro frases de este cuadro pretenden ser una síntesis del texto, nada más.

2. No hay ningún truco: Sony Europa pretendía incluir un montón de mejoras a la versión PAL de *GT* respecto a la versión japonesa original: más perspectivas, muchos más coches, mejores gráficos... El resultado fue una considerable reducción de imágenes por segundo, algunos pantallazos y falta de tiempo para resolver los fallos. ¿Solución? Eliminar todas las mejoras y publicar el juego poco más que traducido a PAL. Mala suerte. La vista estilo *Daytona* que has visto sólo existe en la versión inacabada que Sony Europa nos envió, no en el juego «acabado».





ULTRARACER



Los juegos de carreras han inspirado a los fabricantes de periféricos desde el principio de los tiempos, pero... ¿qué juego ha inspirado esto?

Producto:	UltraRacer
Fabricante:	Perfomance
Importador:	InterAct
Precio:	6.990 pesetas

Características generales

En *PSM* 19 analizamos el ZeroTech, ¿te acuerdas? Pues el UltraRacer es similar. Consta de todos los botones estándar del mando digital de Sony, pero además cuenta con algunos controles analógicos: un «gatillo» en la parte inferior, un volante en la superior y dos botones bajo el volante.

El gatillo y uno de los botones analógicos de la cara superior asumen las funciones de acelerador y freno (que pueden intercambiarse mediante un selector que hay en el perfil derecho). El volante tiene 90º de giro, por lo que es muy, muy sensible; y el otro botón analógico es un control «programable», que convertirá en analógica cualquiera de las funciones digitales del resto de los controles. Por último, encontrarás un botón llamado «Set», que sirve para intercambiar las funciones de los controles.

Lo quiero así siempre

El UltraRacer posee una pequeña memoria incorporada que «graba» la configuración de botones que hayas programado. A diferencia de otros periféricos, el UltraRacer conserva el esquema de funciones hasta la siguiente ocasión en que decidas modificarlo. Da igual que desconectes la consola, o que no utilices el mando durante días. Por desgracia, sólo permanece grabada la última configuración que has establecido.

En cualquier caso, con el botón «Set» puedes reajustar los controles, con lo que todos volverán a sus funciones por defecto.

Freno de mano

Para jugar con maravillas del realismo, como *V-Rally*, *NFS III*, *GT* o *Colin McRae*, el uso del freno de mano es indispensable. Y por lo tanto, la inmediata accesibilidad al botón con la función de «freno de mano» («Círculo» en un mando estándar) también.

El UltraRacer dispone de un control con la función por defecto de «Círculo», pero está justo encima de uno de los botones analógicos (denominado «L»). Como los botones analógicos del VRF1, éstos son bastante más «altos» que los digitales, y suponen un considerable obstáculo para acceder a los digitales durante el juego.

Siempre se puede aplicar la función de «Círculo» a «L», pero lo ideal en un periférico es que la configuración por defecto funcione bien con la mayoría de los juegos.

Sólo carreras

Si estás pensando en usar el UltraRacer para jugar con toda tu colección de juegos (plataformas, *shoot 'em up*, etc.), olvídalo. Éste es uno de los pocos periféricos que carecen de cruceta digital. En lugar de ello, son cuatro botones separados los que cumplen tales funciones. Un sistema tan bueno como cualquiera para moverse por los menús, pero... ¡Vaya, es imposible usarlo durante la partida!

¿Marchas manuales?

Otro problema: los botones «L1», «L2», «R1» y «R2» están sobre el volante. Resulta imposible utilizarlos mientras conduces. O sea: que te olvides de las marchas manuales y, en algunos juegos, de los cambios de vista durante la partida. Pena.

PlayStation

VEREDICTO

La cómoda accesibilidad del volante (ya seas zurdo o diestro) es una virtud de la que carecía el ZeroTech, y nos parece fantástico que la configuración no se pierda al desconectar la consola. Además, el volante —aun sin contar apenas con recorrido analógico— funciona a la perfección con la mayoría de los juegos.

Por desgracia, la función predeterminada de «Círculo» se encuentra en un lugar casi inaccesible, y si lo que te gusta es jugar con marchas automáticas no tendrás más remedio que hacer uso de los botones programables. Si no te importa perder un poco de tiempo cambiando las funciones, el UltraRacer te encantará.

7 sobre 10

* Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica

Tekken 3

Pinta esa valla. Rocía el suelo con arena. Aprende todas las técnicas. Y cárgate de valor, pequeño, porque en tu CD hemos engastado una demo del mejor juego de lucha para PlayStation. El más grande de todos los tiempos. Úsalo con sabiduría. El señor Miyagi estaría orgulloso de ti.



[1] Paul, confundido al ver las bragas de una chica. [2] Lei admira los pantalones de Eddy. [3] Hurra por las señoritas. [4] El rey de la disco contra el detective de las esposas. [5] El hombre de cuero.

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable/vídeo**

Anticipación? La elección de un nuevo Presidente del Gobierno. La cuenta de la comilona que te estás dando. En el mundo PlayStation, sin embargo, sólo puede haber una. Y sería *Tekken 3*. Pues bien, ya está aquí. Tienes en tus manos el homenaje especial de *PSM* a los más duros luchadores. En nuestro CD encontrarás *Tekken 3*, y podrás escoger entre dos personajes distintos: la peleona Ling Xiaoyu y el danzarín Eddy Gordo. En el modo de dos jugadores puedes enfrentarlos uno contra el otro. En el modo de un jugador eliges a uno de los dos y lo enfrentas contra el otro, contra el detective Lei Wulong o contra el ambiguo Paul Phoenix de pelo al cepillo. En este CD encontrarás además un montaje de vídeo de *Tekken 3*. Como se encargan de señalar los maestros japoneses de la lucha, «aquel que bebe de las aguas de la lucha sufrirá menoscabo de un modo u otro». Toma nota, es muy importante.

■ Movimientos comunes a ambos luchadores

Pulsa izquierda y derecha para caminar
Pulsa arriba para saltar
Pulsa abajo para agacharte
Pulsa arriba o abajo dos veces para dar un paso rápido hacia un lado
Pulsa atrás para bloquear
Pulsa adelante dos veces y manténlo apretado para correr
○ Patada con la derecha
△ Puñetazo con la derecha
□ Puñetazo con la izquierda
⊗ Patada con la izquierda
□ + ⊗ Juntos (cerca del adversario) para golpear
△ + ○ Juntos (cerca del adversario) para golpear de otra manera

■ Movimientos específicos de cada personaje

Los siguientes movimientos son válidos cuando estás de cara a la derecha. Para realizar las órdenes se ha de pulsar el botón y no mantenerlo apretado.
/ = al mismo tiempo
- = pulsaciones separadas

Eddy Gordo

- Puñetazo 1-2
- + Rewinder de lejos
- + Rewinder de cerca
- + Patada Handspring
- Barbed Wire
- + Patada Voltereta
- Combinados Shin Cutter
- Brush Fire
- Samba
- + Handstand
- Lunging Brush Fire
- Back Summy
- Back Summy - Patada de fuego
- Back Summy - High Thrust
- + Bumerang
- Codazo
- Codazo superior
- De puntillas
- Kneecap Crusher
- Knee Thruster
- Tijeretazo-Thing Bikini
- Tijeretazo-Patada baja
- Tijeretazo-Aguja
- + Tijeretazo-Hammerhead
- Tijeretazo-Patadas bajas
- Tijeretazo-Mars Attack
- + Tijeretazo-Mars Attack
- Weed Whacker

Ling Xiaoyu

- Bayoneta
- Bayoneta McTwist
- Lluvias de Abril
- Flores de Mayo - espalda
- + Spinner de lejos
- + Spinner de cerca
- Patada de la Nube
- + Voltereta Derecha
- + Voltereta Izquierda
- + + Alas de Fénix
- Giro del mapache - espalda
- Patada de bloqueo
- + Front Layout
- Belly Chop-Espalda
- Butter the Bread
- Gran Muralla - Izquierda
- Gran Muralla - Derecha
- Flor de la tormenta
- Rodillazo
- Cascanueces
- Back Palm - Hacia detrás
- Back Palm - Hacia delante
- + Abanico doble
- + + Ginger Snap
- + Parry Alto/Medio
- + Jade
- + Rubí
- + So Shoe Me
- + o + Crank Up (por detrás)
- + o + Golpe de brazo (izquierda)

¿Problemas con tu CD?
¡No te preocupes! Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se te cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo.

1


2


3


4


5


[1] Eddy es el más fantasma, con todo ese rollo de hombre volador. Ya verás, ya. [2-4] LUCHA, LUCHA, LUCHA. [5] No te pierdas la soberbia animación mientras los combatientes reciben de lo lindo.

EL MES QUE VIENE

TOCA 2 AL DESCUBIERTO

Nos abalanzamos sobre la secuela de uno de los mejores simuladores de carreras del pasado año.

LOS OCHO MAGNÍFICOS

La historia de TODOS los juegos de la serie Final Fantasy, incluido el que está por nacer.

Y CON TU *PSM* 23...

¡Un PÓSTER DOBLE de *Formula 1 '98*!

ADEMÁS...

Crash Bandicoot 3, Formula 1 '98, Tomb Raider 3, Apocalypse, Tenchu, Colony Wars, Duke Nukem: Time to Kill, R-Types, Alien Resurrection, Sensible Soccer 2000, Victory Boxing 2 y muchos otros.

EN EL CD **10 DEMOS EXCLUSIVAS**



- **Test Drive 5** - Jugable
- **Wreckin' Crew** - Jugable
- **S.C.A.R.S** - Jugable
- **Tombi** - Jugable
- **G-Darius** - Jugable
- **Ninja** - Jugable
- **World League Soccer** - Jugable
- **Psychon** - Jugable
- **Circuit Breakers** - Jugable
- **Más ocho circuitos extra para los propietarios del juego completo**





Los contenidos de los CD están sujetos a cambios.



Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine


Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine



ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269



servicio urgente a domicilio



19.900 CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO



22.990 CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + CONTROL PAD + MEMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO



22.990 CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO



4.500 CONTROL PAD DUAL SHOCK



3.990 JOYSTICK DEVASTATOR



2.100 CONTROL PAD



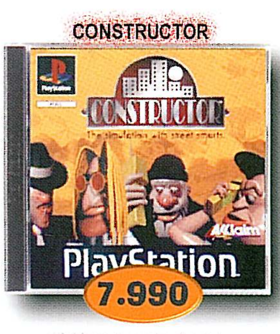
2.100 MEMORY CARD

ROJA, TRANSPARENTE, AMARILLA, VERDE, NARANJA, NEGRA, BLANCA, GRANATE, AZUL, GRIS OSCURO

10.990 VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64

11.490 VOLANTE GAMESTER

Juego	Precio
BREATH OF FIRE III	7.990
CONSTRUCTOR	7.990
EXPEDIENTE X	7.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98	8.490
MORTAL KOMBAT 4	7.990
MOTO RACER 2	7.490
ADIDAS 98	7.490
ALUNDRA	7.490
ARMORED CORE	7.490
AUTO DESTRUCT	7.490
BATMAN & ROBIN	8.490
BIO FREAKS	7.490
BLASTRADIUS	7.490
BOMBERMAN WORLD	6.990
CARDINAL SYN	7.490
CIRCUIT BREAKERS	8.490
COLIN McRAE	8.490
DEAD OR ALIVE	7.490
EVERYBODY'S GOLF	7.490
FORSAKEN	7.490
FRANCIA 98	7.490
GHOST IN THE SHELL	7.990
GRAN TURISMO	7.990
KLONOA	7.490
KULA WORLD	7.490
POINT BLANK	6.990
RESIDENT EVIL 2	8.990
ROAD RASH 3D	7.490
SENTINEL RETURNS	7.490
SKULLMONKEYS	3.990
SMALL SOLDIERS	7.490
STREET FIGHTER COLLEC.	7.490
SUPER CROSS '98	7.490
SUPER PANG COLLECTION	7.490
TEKKEN 3	7.990
TOMBI	7.490
TOMMI MÄKINEN RALLY	7.990
TREASURES OF THE DEEP	7.490
VERSUS	8.490
WWF WAR ZONE	7.490
WORLD LEAGUE SOCCER '98	8.490

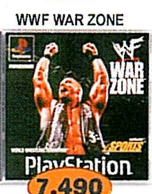












BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS

- ENVIO A DOMICILIO
- CLUB DE CAMBIO
- COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLeida
Tlf.: 973264077

NUEVA TIENDA
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO 967505226



KONAMI®
No será que te da miedo
Orense, 34-9°
28020 Madrid
Tel: 91 5562802
Fax: 91 5562835
A que esperas.....
PlayStation
PAL
KONAMI®
ran
SAT.1 FUSSBALL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™
PVP RECOMENDADO 9.490 PTAS
EL JUEGO INCLUYE CD DEMO DE METRAL GEAR SOLID
"Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.